

číslo 2
ročník 2/96
cena 30 Kč, 37 Sk,
1.90 DM, 1.10 USD

proxima

M A G A Z I N E



**PROGRAMOVÉ
PŘÍLOHY**



**PUBLIC 26
CLIPART**
(c) 1996 Proxima

POPEYE
SPECTRUM 48/128/+2



FUTURE SOLDIER

str. 6 - 7

**Amnestie II:
ORFEUS
APOLLON**

**FOTOMODELKY OBJEKTIVEM
JADRANA ŠETLÍKA A NA CD**

ČTĚTE NA STR. 14 - 15

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?

Čtete na str. 38



KAZETA

POPEYE je hra o Pepkovi Námořníkovi. Potkáte svoji lásku, svého soka a samozřejmě několik plechovek nezbytného špenátu. Těšíte se?



Čtete na str. 39



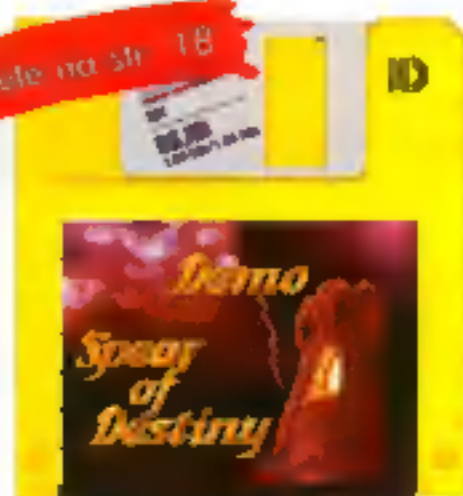
DiSK

PUBLIC 26 - spousta ilustračních obrázků převedených z CorelDRAW! + prohlížeč.

DiSK

Spear of Destiny - trojrozměrná hra ve stylu Wolfensteina 3D. Pobihejte a střílejte... ale nejdříve čtěte na recenzi straně 18!

Čtete na str. 18



CD-ROM

CD-ROM Games, opět s více než 35 hratelnými demy... V tomhle vydání se můžete těšit na samé adventury!

Čtete na str. 16



Na úvod



dnešního úvodníku jedna malá omluva za zpoždění, se kterým tohle číslo dostáváte - asi budeme muset trochu zrychlit, abychom letos těch slibovaných osm čísel stihli (snad to vyjde).

Ale teď něco příjemnějšího; cítíte, když držíte magazín v ruce, jak stloustnul? Někdo si možná řekne, že čtyři strany nejsou tak moc, ale na časopis, který je nízkonákladovým neperiodikem a navíc má minimální příjmy z inzerce, je to slušný výkon. Pokud

bude inzerce více a zvedne se i náklad, je možné, že časem přibude i nějaká ta barevná stránka dovnitř (zatím je to utopie).

A jelikož bychom chtěli náklad zvednout a i barevnou stránku přidat, je zapotřebí udělat několik věcí. Proto...

...máte-li pocit, že byste mohli přispět svým článkem, neváhejte! Zahráli jste si hezkou hru, doběhl Vás software nebo hardware, máte zkušenosti, a které se chcete podělit s ostatními? Sem s tím! I když základ časopisu budou vždy tvořit stálí přispěvatelé, chtěli bychom do budoucna dát větší prostor „neznámým tvářím“ a tím magazín co možná nejvíce zpestřit.

...máte známého, který by se mohl stát předplatitelem PROXIMA magazine? Vystříhnete kupon ze strany 23, vyplňte ho, pošlete nám a třeba něco vyhrajete.

...prodáváte zboží a chcete, aby o něm vědělo více čtenářů? To samotný inzerát nevyřeší - zašlete nám software nebo hardware k recenzi a nejen že tím pomůžete sobě, ale umožníte tak členům dříve se seznámit s novinkami na trhu.

A na závěr něco z jiného soudku. Dnes je celkem běžnou záležitostí, že každý lepší časopis má svoji BBS. Zřídit si vlastní BBS není vůbec problém, tedy pokud na ní máte co nabídnout. Výhledově uvažujeme o tom, že by PROXIMA magazine svoji vlastní BBS mít mohl, ale zatím nemáme úplně jasno v tom, k čemu by ji využíval a jestli to pro naše čtenáře má vůbec smysl. Zatím máme několik nápadů - rubrika BURZA by mohla přejít do elektronické podoby a tím, že by fungovala denně, by umožnila daleko větší výměnu informací; k dispozici by byl shareware, takže už byste nemuseli čekat, až disketa přijde poštou; samozřejmě byste nám mohli zanechávat dotazy do Listárny nebo odpovědi na soutěže nebo objednávky na zboží, atd. Protože chceme vědět, co si o tom myslíte Vy, bude na Vás v příštím čísle čekat čtenářská anketa, ve které budete moci vyjádřit svůj názor.

Takže příště.

George K.

proxima
MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů
ZX Spectrum, Didaktik a komp. i PC

adresa redakce

PROXIMA, magazine
Velká Hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

hlédatel

George K.

redakční rada

Petr Podolí, P. Phillips

stálí spolupracovníci

JSH, IN, Alex Casson

fotografie

Eva

ilustrace

Petra

szba

FKK Company, v.o.s.

avít

CDL Design, s.r.o.

tk

Grafotisk, a.s.

distribuce

předplatné (povše na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy ZX, FLASH

centrální příjem inzerce

FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

střední inzerce

FLASH, Revoluční 3, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 6554

vydavatel

PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká Hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Pro původnost příspěvků ručně autor. Námi
nevyžádané rukopisy, příspěvky a média
nezvratně, diskety, ačkoliv se navrácí.
Vychází osmkrát ročně.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MČ.
47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání
novinových zásilek povoleno Českou
poštou s. p. OZSeC v Ústí nad Labem
dne 4. 10. 1995, z. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 15. 4. 1996.
Žádná část tohoto časopisu nesmí být
reprodukována nebo přetiskována bez
písemného svolení vydavatele

© 1996 PROXIMA - software nové dimenze, v.o.s.

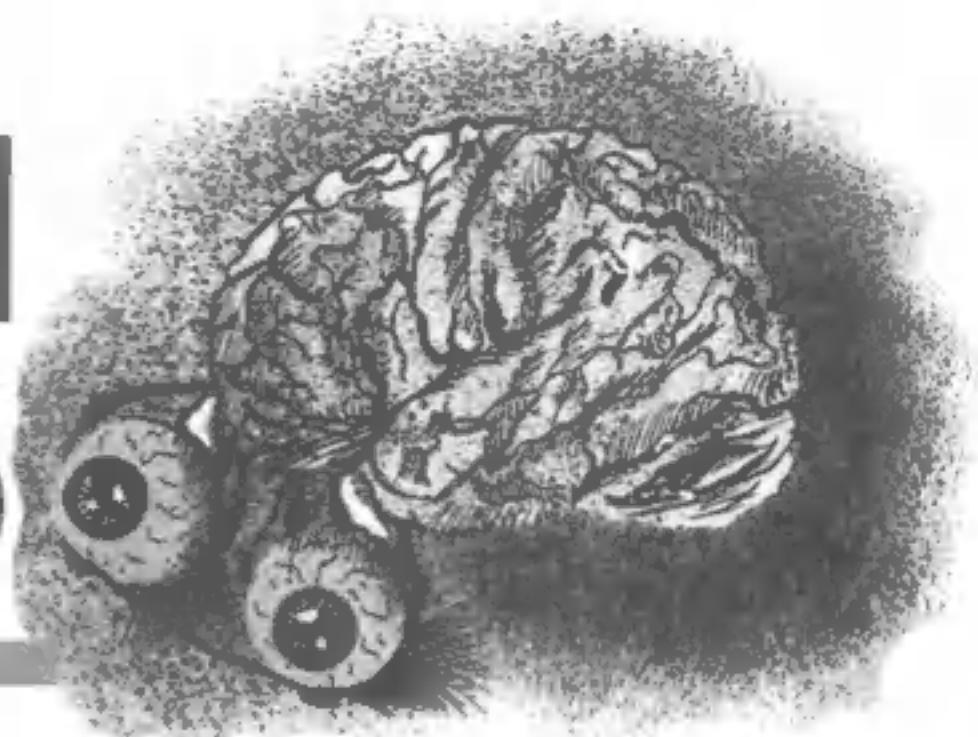
proxima
MAGAZINE

1
2/96

úvodník
vítějte v PROXIMA magazine!

OBSAH

2 / 9 6



PC

HRY

Pinball Fantasies	3
Máte rádi pinball? My jo!	
PANZER GENERAL	4
Strategická hra	
The Terminator: FUTURE SHOCK	6
Ze by epizoda ze života Terminátora?	

PROGRAMOVÁNÍ

PASCAL pro začátečníky	8
Seriál o programování v jazyce PASCAL napsaný v jazyce českém, 3. díl	

PC SOFTWARE

Shareware	10
Nabídka sharewarových her za nízké ceny	

LITERATURA

Počítačová literatura	11
-----------------------------	----

SERIÁLY

Multimedia	12
Zvuková karta ISP Magic III	
Šifry & Počítač	13

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

CD-ROM	16
Vybrali jsme pro Vás	16
Doporučujeme Kolekce dem od 7th Level	17
Seznam her, konfigurace, ovládní	17
DISK	18
Spear of Destiny	

Skoč Do Zdi

Jak jsem uhořel vira	19
----------------------------	----

BURZA

Inzeráty, dotazy, odpovědi	22
----------------------------------	----

PROXIMA MAGAZINE PLUS

Inkoustový trpaslík BJ-30	i
Služby INTERNETU	ii
Receptář nejen na neděli aneb Urob si sám	iii

ZX

HRY

Cartoon Collection	25
Sherwood	26
Robin Hood přichází se Slovenska	
Eidolon	27
Combat School	27
Nové hry pro ZXs 48 a 128	28

RECENZE HARDWARE

Hry na CD	30
Diskový systém MB 02	31

LISTÁRNA

Nad dopisy členů	32
------------------------	----

PROXIMA SOFTWARE

INFERNO	34
---------------	----



AMNESTIE

ORFEUS & APOLLON	35
Kupte si špičkový software za bezkonkurenční cenu.	

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Kazeta	38
Pepel Námotník	
DISK	39
PUBLIC DOMAIN III	

C:\TEMP

To nejlepší nakonec	40
Zprávy, pomůcky, soutěž	
PREVIEW 3/96	40

PINBALL FANTASIES

Pinball Fantasies je kolekce fliprů se čtyřmi stoly: Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow a Stones'n'Bones.

Před zvolením hry, kterou budete hrát, si můžete nastavit parametry jako jsou: počet míček (3/5), úhel naklonění stolu (malý/velký), posun obrazu (tvrdý/sřední/měkký), hudba (zapnuta/vypnuta), rozlišení (normální/vysoké) a barevný mód (mono/color). U každého stolu může hrát najednou jeden až osm hráčů. Teď pár slov o každém stolu.

PARTYLAND

Tak tenhle patří mezi ty lepší. Je takový veselý. Přivede nás do prostředí pouli a množstvím atrakcí. Můžete si kupovat dobroty - sadovku, hranolky a zmrzlinu, střílet kachny, vyjet si na věž (kde se vám může udělat špatně), podívat se do strašidelného zámku atd. Nejvíc bodů získáte většinou při „Happy Hour“ a „Mega Laugh“ (miliony naskakují při doteku jakékoli odrazec části nebo při průjezdu rampou). Tyto třicetisekundové bonusy si musíte ale získat rozsvícením všech písmenek ve slově CRAZY a PARTY. Toho docílíte např. několikanásobným průletem vrchní rampou, rozsvícením nápisu PUKE, všech dobrůtek atd.



SPEED DEVILS

Auto byly vždycky mojí vášní, ale tento stůl se mi moc nelíbí. Dá se říct, že v sobě neskrývá moc překvapení. Rozsvícením nápisu PIT a následným projetím levou rampou vám narůstá bonus. Když trefíte všechny tlačítka BURNIN', zařadíte. Projetím levé a pravé rampy za sebou předjedete automobil před vámi a dostáváte se na lepší pozici. Během závodu můžete vylepšovat své auto získáním spojleru, turbodmychadla atp.

BILLION DOLLAR GAMESHOW

Tento stůl je plný peněz a výher. Na kole štěstí můžete vyhrát doláče nebo televizi, auto, jachtu, zájezd... Neustále si můžete vybírat peníze z cashpotu iobčas se vám poštěstí narazit na pětinasobek sumy. Opravdový balík peněz se dá nahrabat při nadějně hře Money Mania. K té se dostanete několikerým průjezdem jedné z ramp.

STONES'N'BONES

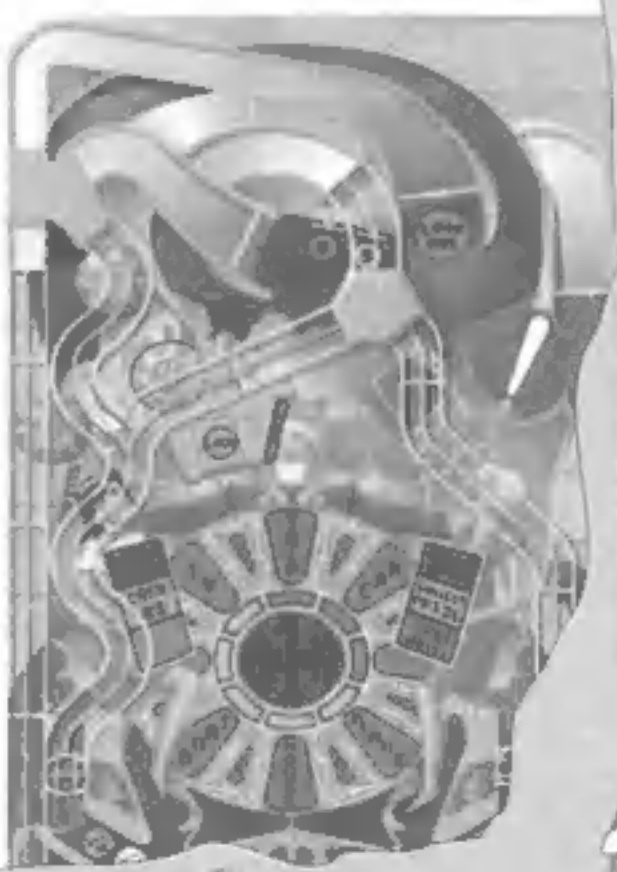
A jsme u toho nejlepšího. Tento stůl je opravdový bonbónek. Je také nejlip zpracován a tím pádem asi nehranější. Rozsvícením nápisu KEY se otevírá věž, kde na vás obvykle čeká milion. RIP slouží k otevření hrobky (vault), která je i jinak velice důležitým místem. Pokud aktivujete celý nápis STONEBONE, rozsvítí se vám jedno ze strašidylek, pak navštívíte hrobku a hrajete už si opravdu vysoké sumy. Každé strašidýlko ukrývá jinou hru třeba lov na věž, lov na ducha, lov na démona (? - sakra, to je samej lov!), atd.).

Za projetí levé rampy dostáváte screambally a za určitý počet screamů a následným hupsnutím do věžičky získáte kuličku navíc. No neberte to. Kromě toho je za každý screamball 100.000 bodů, které dostanete po každé zkažené kuličce i když uděláte na první kuličku 10 screamballů, máte v kapse 5 milionů!

Kolekce stolů Pinball Fantasies opravdu stojí zato. Je pěkně graficky zpracována a hudební doprovod vsklučku odpovídá námětu stolu, který zrovna hrajete. O tom, že je tento pinball dost dobrý, svědčí i to, že se na několik měsíců stal naším nejhranějším a pomáhal nám i odreagování od naší náročné práce tj. na jednu hodinu práce připadají asi tři hodiny pinballu!

P. Phillips

☞ Nechci se vyťahovat, ale rekord na Stones'n'Bones mám já - George B.



RECEZJE HER
Preview: Pinball Fantasies

PANZER GENERAL



Strategická hra z období druhé světové války... Staňte se velitelem armády a dobijte celý svět! Stačí si jen zvolit, na čí straně budete bojovat a projevit své znalosti v historii a vojenské taktiky. Začněte s bojovým pokřikem: „Hurá, na ně!“ a staňte se vládcem celého světa.

PANZER GENERAL

Je hrou z řady strategických. Druh - „každý chvíli tahá pilku“. Kdybych ji měl charakterizovat stručně, napsal bych: „Průvodce bojšti 2. světové války“. A to na celkem dobré úrovni, jak obsahem, tak i formou. Jako strategická hra má však svá specifika. Za prvé: tato gamesa vychází z reálných událostí 2. sv. války. To by nebyla taková ojedinělost. Strategických her, vycházejících z historických faktů tohoto období je více. Namátkou jmenujme např. Stalingrad, Operation Crusader a relativně nová Across The Rhine. Tyto hry se však týkají vždy jen určité bitvy nebo časového úseku. Panzer general postihuje všech šest, po které tato válka trvala. V celkem třicetišesti „Sceneriích“ vás hra provede celou válčí Evropou, zavede do severní Afriky i na Střední Východ. Všechna tato tažení si můžete zkusit buď jako velitel německých armád, pro tuto variantu je tato hra koncipována, nebo na straně spojenců. Je tu i možnost zahrát si ve dvou proti sobě. Díky charakteru hry vám k tomu stačí jedno písidlo (PCdlo). Budete-li úspěšní, můžete v závěru změnit chod dějin a pokusit se provést coby velitel Wehrmachtu, Luftwafe a kdovíčeho ještě, invazi na území samotných Spojených Států Amerických. Ale nepředbíhejme. Za druhé: jako strategická

hra je poněkud odlišná od podobných produktů jakými jsou např. známé Civilizace, Kolonizace apod. Hráč zde nemá zapotřebí cokoli řešit. Realita hry vychází z bojů na frontě a chod válečného průmyslu ponechává stranou. To ovšem neznamená, že byste tu neměli nepotřebovali žádné peníze. Nejsou to však přímo peníze, za které nakupujete nové jednotky a hlavně doplňujete ty stávající, je to vaše prestiž, která se vám více či méně zvyšuje po každém úspěchu, kterého dosáhnete. Úkolem v každém scenáriu je vždy dobýt a obsadit určitý počet strategických měst. A to v omezeném čase, protože vůdce spěchá a nemůže čekat až se vykecáte s Poláky nebo prohlédnete Paříž. Určitý počet scenárií je vždy sdružen do většího celku, takzvané „Campaign“. Pokud budete při plnění nějakého úkolu opravdu úspěšní, přinese vám to nejen zvýšení prestiže, ale budou vám odpuštěna i některá scenaria.

Při plnění každého úkolu se pohybujete ve vymezeném regionu. Jeho mapa je samozřejmě v dispozici. Ta je rozdělena šestiúhelníkovým rástrm, v kterém se se svými jednotkami pohybujete. Ve správném rozmístění těchto jednotek a v jejich vhodném použití je klíč k vašemu úspěchu. Poslat lehkou pěchotu proti tankům se nevyplácí. Pokud se vám naopak podaří zastihnout protivníka při přechodu řeky, máte šanci. Ve chvílích, kdy chcete zaútočit, vám jistě pomůže údaj v dolní části obrazovky, který přibližně předpovídá, jak by měl boj asi do-

padnout. Rozhodující je samozřejmě i terén. Například lesem se dá logicky projít mnohem pomaleji nežli otevřenou krajinou, ale stromy zase poskytují určitou ochranu. Kromě toho si vojíci mohou cestou vyřezávat z kůry lesních stromů lodičky, což jim dovolí na chvíli zapomenout na hrůzy války. Pozice zaujatá v bažině je též velmi výhodná, zejména pro toho, kdo v ní není. V horách se zas vaše divize budou pohybovat velmi pomalu a přechody skalních masivů proto zaberou mnoho času. Boje jsou ovlivněny také počasím. Když prší, nedají se použít letadla. V deštěm rozbahněném terénu se tanky boří hluboko do země a pěchota má rozmáčených bot taky plný brejle. Teď je vhodná doba k odpočinku a doplnění oslabených jednotek.

Hra se dá ovládat čistě jen myší, ale občasné použití horkých kláves pro některé funkce není na škodu. V pravé části obrazovky se nachází lišta, která obsahuje dvě menu. Jedno z nich jsou klasické „Options“.



PANZER GENERAL



Hlavní menu je pro samotnou hru. Zde najdete tlačítka k označování jednotek, předpověď počasí na dnes a zítra, či informaci o jakékoli jednotce na mapě. To vám prozradí mnoho důležitého. Dozvíte se, jaká je úderná síla vybrané jednotky proti „Soft“ nebo „Hard“ cílům, jak se dokáže bránit vůči různým druhům útoku a další parametry.

Důležitou vlastností vašich oddílů je získávání zkušeností v průběhu bojů. Pokaždé, když vaši vojáci zaznamenají úspěch, tato jejich zkušenost se poněkud zvýší a v příštím střetu jsou pak o něco silnější. S tím úzce souvisí funkce „Replacement“ a „Elite Replacement“. Obě slouží k doplnění oslabených jednotek. Pod každou z nich totiž najdete určité číslo. To je kvantitativním vyjádřením její velikosti a po téměř každém boji se zmenší. Proto je třeba čas od času poslat nějaké posily. Tlačítkem „Replacement“ posílíte jednotku o holobrádky, kterým ještě teče mlíko po bradě. Tím druhým pak přisunete oslavené staré vlky a zkušenost jednotky tak zůstane zachována. Bude to sice stát víc prestiže, ale pokud si to budete moci dovolit, určitě se to vyplatí.

Další tlačítko je popsáno výmluvným znakem - \$, slouží k nákupu nové techniky a pěchoty. A zde PG nabízí opravdu pestrý sortiment. Můžete vybrat několik druhů pěchoty. Počínaje lehkou, ta se hodí pro snazší úkoly, jako třeba když chcete někoho obětovat, či na maličkou chvíli pozastavit postup nepřítele. A konče těžkou, která

troufne postavit se i pancéřovým divizím. Dále je vám nabídnuta řada tanků všech možných typů, je tu protitanková technika, dělostřelectvo, protiletadlová obrana, průzkumná vozidla a letectvo. Taktické a strategické bombardéry jsou spolu se stíhači nedílnou součástí vaší armády.

Nezbytnou součástí hry je „upgradeování“ - nahrazení staré techniky za novou. Zde se

opět projevuje realita hry. V průběhu času je paleta vojenské techniky neustále obhacována o nové a nové stroje a pokud nedržíte krok s dobou, nemáte šanci.

Připravte se také na to, že než se stanete úspěšnými, bude vás to stát pěknou řadu save/loadů. Obtížnost hry je zejména pro začínající dost vysoká.

Tak, o obsahu PG snad již víme dost. Nyní k jedné z nejpříjemnějších stránek hry a tou je grafika. SuperVGA rozlišení je okulibé a dnes již standardní pro strategické hry. Nemí divu, všichni víme jak jsou tyto aplikace časově náročné a statický charakter obrazu doslova vyžaduje aby se bylo na co dívat. PG tyto požadavky plně splňuje, obrázky vás neomrzí ani okolo čtvrté hodiny ranní. Kromě pohledu na bojiště jsou vám nabídnuty také animace bojů mezi jednotlivými skupinami. Ty jsou nejprve celkem zajímavé právě díky grafice, ale po chvíli začínou nudit a zdržovat. Řešení je nasnadě - vypnout je jednou za čas předvést kamarádovi. Totéž je třeba říci o zvucích. Velice věrné napodobení hukotu tankových pásů a molarů automobilů při přesunech spolu s pěknou střelbou a výbuchy při boji se brzy omrzí. Zde však chci podotknout, že až na výjimky toto platí pro všechny hry. Zkrátka, Panzer General je pěknou strategií. A dekadentní názor Alexe Cossaca, že je to pouhé šoupání obrázků? Cha, každý správný strateg ho hodí za hlavu.

Alex von Prag



RECENZE HER
Panzer General

PC

proxima
MAGAZINE

5
2/96

FUTURE

SHOCK

Jedno krásně ošklivé jarní odpoledne jsem se strašně nudil. Najednou mi bleskla hlavou skvělá myšlenka - koupím si nějakou novou hru. Podíval jsem se do své peněženky, která byla mimořádně plná a bylo rozhodnuto...

Opatrně jsem sundal z krabice igelitový obal, abych ty „pěkné“ obrázky nezníčil. Znovu jsem se ujistil, že má konfigurace počítače souhlasit s tou minimální na obalu. Stačí jenom písíčka s procesorem 486/50MHz, osm mega ramky, dablspádka, DOS 5.0+ a dvacet mega volného místa na hardu. Hra podporuje zvukové karty jako SoundBlaster, Roland, UltraSound, Ensoniq, Pro Audio a samozřejmě joystick a myš. Pomalu jsem sundával víko od krabice a netrpělivě očekával překvapení uvnitř. Obsah splnil má očekávání. V igelitovém sáčku bylo hned několik věcí (vlastně všechny) - registrační karta, letáček s dodatky, průvodce instalací, čtyřicetistránkový manuálek a cedéčko. Ihned jsem vložil kompakť do počítače a začal instalovat. Při této činnosti jsem si četl manuálek.



Los Angeles, 1995:

Znenadání a bez varování začal obranný počítač SkyNet vnímat. V rozpětí několika nanosekund se SkyNet rozhodl, že celé lidstvo je hrozba a vyhlásil válku. Miliony lidí jsou zabijeny, buď prvním zásahem nebo prostřednictvím radiací, ale ještě stále jich plno. SkyNet začal svůj plán posledního útoku na ty, co přežili a pro zajištění své vlastní budoucnosti...

Los Angeles, 2015:

Válka proti lidstvu zuří již 20 let. Lidé se stále zotavují z efektu atomové devastace způsobené počítačem SkyNet. Bylo to asi rok po prvním útoku, než si kdosi uvědomil, že počítač je schopen způsobit atomovou válku. Ta začala po tom, co vyjeli první roboti z automatizované linky. Stroje teď systematicky odnášeli lidi do smrti a ničí je nucenými pracemi před tím, než je popraví. Lidstvo se ocitlo na pokraji úplného vyhubení.

Jste jeden z těch, co přežili atomovou válku, žijící v temnotě, která nastala. Před válkou jste byl obyčejný člověk s obyčejným životem. Před několika týdny jste vyšel ze svého úkrytu v troskách, ale hlídkující robot vás při razii objevil. Protože usoudil, že jste dost silný na práci v táboře

smrti, odvezl vás do sekce libovolného použití.

Tuto noc jste se rozhodl pro útěk. Našel jste malou díru v plotě a vyplížil se ven. Namodralý výbuch plazmatické stěly ozářil vaši cestu ke svobodě. Zázrakem jste se dostal z tábora smrti. Je vám jasné, že vás hlídkující roboti začnou pronásledovat. Vyrazil jste do tmavého parku a doufal v přežití.

Když jste se dostal na druhý konec parku, zaslechl jste ušívoucí zvuk hydraulických servomotorů, pulzující v pravidelném rytmu. Odvážil jste se na chvíli ohlédnout a spatřil jste plechové monstrum ve tvaru šestinožného pavouka a velikost nákladáku, šinoucí si to po silnici. Slepě jste šel k suti před vámi a doufal, že uniknete.

Znenadání se za kamením objevila lidská silueta, která hodila granát. Jakmile si granátu všiml robot, zastavil se a otočil na svou novou oběť. Začal po ní hned střílet své plazmatické stěly. Po dopadu granát explodoval a roztavil kusy plechového pavouka po okolí. Po tom, co jste si uvědomil, že vám onen neznámý zachránil život, rozběhl jste se k němu.

Muž byl oblečen do vojenské uniformy a byl ošklivě zraněn. Když jste byl připraven poskytnout mu první pomoc, pohnul se a přitáhl si ruku k hlavě.

"Nepomáhej mi, jsteině by to nemělo cenu," řekl. "Ale ty můžeš ještě zachránit svůj život."

"Zachránils' mi život. Musím ti pomoci."

"Poslouchej, můžu ti poradit. Mám nedaleko schovaný auto. Najdi ho, použij vysílačku a zkontaktuj ostatní. Povedou tě zpátky do Headquarters..."

"Pak jsou pověsti o hnutí odporu pravdivé!"

"Ano. Je nás málo a jsme na tom špatně s organizací, ale to se zlepší." Přivlel oči bolesti. Za chvíli je opět otevřel a pokračoval. "Muž, co má na starost se jmenuje Connor. Plukovník John Connor. Musíš ho najít a dělat to, co pomůže hnutí. To je jediný způsob jak zastavit ty plechové bestie." Pozvedl svou ruku.

Chytil jste ji a pevně stiskl. "Slibuju. Udělám to."

Několikrát ze sebe vykašlal krev. "Dobře a až najdeš Connora", zašeptal tichým hlasem, "řekni mu, že seržant Roberts se nemůže vrátit." Několikrát zakašlal a ztuhl. Jeho víčka se pohnula a po chvíli strnula. Tělo zůstalo nehybně ležet a stisk ruky povolil.

Položil jste galantně Robertse na zem, zavřel jeho oči, položil mu ruce na hrud a opakoval, "slibuji..."



THE TERMINATOR



Hra nás uvítá pohledem na Los Angeles v roce 1995. Záběr na pár mrakodrapů s běžným provozem v ulicích. Po chvíli se nad městem objeví malé světýlko, které se za okamžik změní na silnou zář výbuchu. Stříh... Los Angeles 2015. Celá zem je zahalena do temnoty a každou chvíli se objevují záblesky laserových děl, které ničí to, co ještě zničit nestačily. Po ulici běží chlapec, sledován obrovským plechovým monstrem ve tvaru pavouka. Záblesky ze zbraní osvětlují ulici a je slyšet střelbu. Po chvíli chlapec padá na zem a robot exploduje...

Teď už je vše jen a jen na vás. Jste sám v polorozbořeném městě. Všude kolem vás je šero, na zemi se válí lidské mrtvoly, plápolají ohně, postávají vraky automobilů, leží zbytky plechových monster... V ruce máte ocelovou tyč a tou se musíte ubránit. Samozřejmě, že takto nemáte proti plechovým obludám šanci. Proto musíte chodit po městě a hledat lepší zbraně. Celkem jich



můžete najít jedenáct - samopal, pušku, pistoli, brokovnici, granátomet, raketomet, laserovou pušku, laserové dělo, plazmatickou pistoli, plazmatickou pušku a plazmatické dělo. Nemusíte jenom střílet, ale můžete házet i granáty (pokud nějaké máte). Těch je celkem pět. Vaši obranyschopnost zvyšují rozličné obleky, které se dají na ulici také najít. Jak a tak chodíte po ulici, potkávejte spoustu plechových nepřátel, které musíte ničit, jinak vás zabijí.

Úkol první mise je celkem jednoduchý. Mezi spoustou polorozbořených domů mu-

síte najít hotel, vedle kterého stojí jistý úřad. Za ním je zaparkován automobil, který musíte použít pro splnění druhé mise. Nevěřili byste, jak těžké je hledat tak velký dům. Abych se přiznal, tak jsem ho hledal asi dvě hodiny. Máte sice na pomoc mapku, ale vám zobrazí jen výřez města. A pak ti roboti. Na každém kroku vás otravují a pořád po vás střílí. Hotel je spíše takové místo oddychu. Chodíte po schodištích, chodbách, pokojích. Občas na vás vyběhne nějaká plechová potvora, kterou hbitě zlikvidujete. (Máte výhodu, roboti jsou dříve slyšet než vidět, takže můžete zvýšit svou pozornost a připravit se na boj.) V hotelových pokojích můžete sebrat plno užitečných věcí. Prostě pohodička. Horší pasáž se začne odvíjet až po tom, co se dostanete na střechu hotelu. Tam musíte najít plošinku, které musíte slézt o dvě patra níž, kde na vás čeká lávka (samozřejmě bez zábradlí) spojená s vedlejší budovou a robot. Toho se samozřejmě musíte zbavit, jinak se na druhou stranu nedostanete. Ta druhá budova je přesně to, co hledáte - úřad, za kterým je zaparkován Connorův automobil. Úřad má také plný všelijakých místností a má dvě schodiště. Jen jedno je však to správné. Obě dvě jsou v dezolátním stavu, takže se vám běžně stává, že o patro níž se dostanete, ale zpátky nahoru nejde. Projdete-li tím správným schodištěm, čeká vás venku příjemné překvapení - automobil s kanónem. To je začátek druhé mise. V ní už nemusíte chodit pěšky, ale vozíte se. V jedné z dalších misí dokonce létáte letadlem...

Tuto hru můžete zařadit do své sbírky klonů Doomu. Její 3-D grafika je podobná hrám tohoto typu, ale je už někde výš. Má nádherně rychlý a plynulý scroll pozadí - paráda by byla vyzkoušet si Future Shock s virtuální helmou VFX1, s ní by si člověk připadal opravdu jako v realitě. Nechtěl bych se octnout v té době, kdy je všude mrtno, zem zahaluje tma, jsou slyšet jenom zvuky praskajícího ohně a do toho občas pohyb nějakého robota. Ty zvuky jsou opravdu věrné. Prostě Future Shock je nadstandardní 3-D hra typu Doom.

pro PROXIMA magazine

P. Phillips



škola programování

V PASCALU

3. část

V dnešním článku se dozvíte podrobnosti o dalších třech základních datových typech, popíšeme si reálná čísla, znaky a řetězce znaků. Dalším důležitou skupinou příkazů jsou rozhodovací příkazy, neboli příkazy *if/else* a *case*. Dnes si povíme o příkazu *if* a uvedeme si příklad s jeho použitím - řešení kořenů kvadratické rovnice.

10. REÁLNÁ ČÍSLA

V jazyce Pascal můžeme počítat s pěti různými reálnými typy: *Real*, *Single*, *Double*, *Extended* a *Comp*. Literály reálných typů jsou taková čísla, ve kterých se vyskytuje desetinná tečka nebo oddělovač exponentu *E* (*e*) nebo obojí. Zápis 2.78E2 pak označuje číslo 2.78×10^2 , tedy 278.

Příklad:

```
5.81
2E-6      (0.000002)
-46.84
6.38E4    (63800)
```

Rozsahy hodnot reálných typů jsou uvedeny v tabulce:

Typ	Rozsah	Platných číslic	Počet bytů
Real	$2.9 \cdot 10^{-39} \dots 1.7 \cdot 10^{38}$	11-12	6
Single	$1.5 \cdot 10^{-45} \dots 3.4 \cdot 10^{38}$	7-8	4
Double	$5.0 \cdot 10^{-324} \dots 1.7 \cdot 10^{308}$	15-16	8
Extended	$3.4 \cdot 10^{-4932} \dots 1.1 \cdot 10^{4932}$	19-20	10
Comp	$-263+1 \dots 263-1$	19-20	8

Pro čísla typu *Real* jsou definovány všechny základní matematické operace s výsledkem rovněž typu *Real*: sčítání (+), odčítání (-), násobení (*) a dělení (/). Stejně jako pro hodnoty typu *Integer* jsou pro reálné typy definovány relační operace, označované stejnými operátory, a také několik standardních funkcí (s výsledky také typu *Real*).

- **Abs(r)** s hodnotou $|r|$
- **Sqr(r)** s hodnotou r^2
- **Sqrt(r)** s hodnotou \sqrt{r}
- **Sin(r)** s hodnotou $\sin r$ (r zadáno v radiánech)
- **Cos(r)** s hodnotou $\cos r$ (r zadáno v radiánech)
- **ArcTan(r)** s hodnotou $\arctg r$ v radiánech

- **Pi** s hodnotou Ludolfova čísla (π , 3.14159265)
- **Ln(r)** s hodnotou přirozeného logaritmu $\ln r$
- **Exp(r)** s hodnotou e^r (e = základ přirozených logaritmů, 2.7182818)
- **Frac(r)** s hodnotou, odpovídající desetinné části čísla r
- **Int(r)** s hodnotou, odpovídající celé části čísla r

Příklad:

```
Abs(-14.23) (výsl. 14.23)
Sqr(22.17) (výsl. 491.5089)
Sqrt(56.63) (výsl. 7.5252906)
Sin(2*Pi) (výsl. 0)
ArcTan(1) (výsl. 0.7853982)
Frac(658.2478E2) (výsl. 0.78)
Int(2352.836E-1) (výsl. 235)
```

Norma jazyka Pascal ani jazyk Borland Pascal nedefinují standardní funkci pro umocnění reálného čísla na zadaný exponent. Pokud potřebujeme v programu pracovat s mocninou, musíme si vypomoci logaritmem. Výraz pro výpočet X^N tedy zapíšeme jako $\exp(N \cdot \ln(X))$.

11. ZNAKY A ŘETĚZCE ZNAKŮ

Množinu hodnot typu *Char* tvoří 256 různých znaků, uspořádaných podle kódu ASCII. Každému znaku v tomto kódu je přiřazeno celé číslo od 0 do 255, které určuje jeho pořadí v rámci všech znaků, tzv. **ordinální číslo**. Kromě tisknutelných (viditelných) znaků obsahuje kód ASCII i znaky řídicí, které mají speciální účel podle druhu použití (např. ovládání zařízení). Literál typu *Char* je znak kódu ASCII, uzavřený z obou stran do apostrofů.

Jazyk Borland Pascal umožňuje rozšířený zápis znakových literálů - zadáním znaku # následovaným celým číslem od 0 do 255 (nebo hexadecimálním číslem od \$0 do \$FF) určujeme literál s hodnotou znaku, odpovídající udanému ordinálnímu číslu.

Další způsob zápisu používá tzv. CTRL-prefix (^). Např. zápisem ^G vyjadřujeme znak s ordinálním číslem 7 (BEL). Ordinální číslo písmene, které má následovat za CTRL-prefixem, určíme přičtením hodnoty 64 k ordinálnímu číslu příslušného znaku.

Příklad:

```
'A' (písmeno A)
'F' (písmeno F)
'@' (znak „zavináč“)
#78 (písmeno H)
#056 (písmeno V)
^H (ENTER)
```

Pro hodnoty typu *Char* jsou definovány pouze relační operace. Relace mezi znaky je splněna, pokud platí odpovídající relace mezi jejich ordinálními čísly.

Typ řetězec (*String*) patří mezi strukturované typy. Hodnotou typu *String* je posloupnost maximálně 255 znaků. Skutečná délka řetězce (konstantní) může být zadána při deklaraci, nebo je dána momentálním počtem znaků řetězce (dynamická délka). Řetězec je v paměti uložen jako **pole znaků** (viz níže).

Literály typu řetězec jsou libovolné posloupnosti znaků, uzavřené z obou stran do apostrofů ('). Součástí řetězce v jazyku Borland Pascal může být i řídicí znak, zadaný stejně jako literál typu *Char*. Má-li být součástí řetězce apostrof, musí být zadán zdvojeně. Řetězec může mít i délku 0 (**prázdný řetězec**), literál pro prázdný řetězec jsou dva apostrofy ihned za sebou (').

Příklad:

```
'BORLAND PASCAL'
'Toto je řetězec znaků'
'' (řetězec s jediným znakem ')
' ' (prázdný řetězec)
' ' (řetězec mezera)
'Řádek 1' ^M ^J 'Řádek 2'
'^Z Pipnati ^87#78?' a ticho'
```

Pro hodnoty typu *String* je definována operace **zřetězení**, označená operátorem plus (+). Výsledný řetězec nesmí přesáhnout délku 255 znaků. **Relace** mezi řetězci se stanoví porovnáním hodnot znaků na odpovídajících pozicích. Nestejně dlouhé řetězce se porovnávají podle kratšího řetězce, pokud se ve všech znacích shodují, je delší řetězec pokládán za větší. Prázdný řetězec je menší než všechny ostatní řetězce. Pro práci s řetězci jsou určeny následující standardní funkce:

- **Concat (s₁, s₂, ..., s_n)** - výsledkem je řetězec, vzniklý spojením všech řetězců s₁ až s_n (podobně jako u operace zřetězení)
- **Copy (s, i, c)** - výsledkem je podřetězec

(část řetězce) s, určený počáteční pozici i v řetězci s a délkou c

□ **Length (s)** - výsledkem je aktuální délka řetězce jako číslo typu *Byte*

□ **Pos (s₁, s₂)** - výsledkem je pozice podřetězce s₁ v řetězci s₂, není-li řetězec s₁ v řetězci s₂ obsažen, je výsledkem 0

Příklad:

```
'ABCDEF' > 'ABC'           (výsl. True)
'CCCC' > 'BBBBB'         (výsl. True)
'Jana' < 'jana'          (výsl. True)
' ' < 'jakýkoliv řetězec' (výsl. True)
Concat('ABC', 'DEF')    (výsl. 'ABCDEF')
Copy('ABCDE', 1, 1, 2)  (výsl. 'ABCD')
Length('TEXT')          (výsl. 4)
Pos('UV', 'QRSTUVWXYZ') (výsl. 0)
```

Kromě řetězců typu *String* podporuje jazyk Pascal práci s tzv. *NULL-terminated strings* (řetězci, ukončenými nulovým znakem). Tyto řetězce mají význam při psaní programů pro prostředí Windows, dostaneme se k nim později.

12. PŘÍKAZ IF

Příkaz **if** je určen k rozvětvení programu na základě splnění (nebo nesplnění) definované podmínky. Syntaxe příkazu **if** vypadá takto

□ **příkaz if**

```
if podmínka then příkaz1 [else příkaz2]
[ je-li splněna podmínka tak proved'
příkaz1 | jinak proved' příkaz2 ]
```

Na začátku provádění příkazu **if** se vyhodnotí podmínka (výraz s výsledkem typu *Boolean*). Pokud je výsledkem podmínky hodnota *True*, provede se příkaz₁ uvedený za **then**. Je-li výsledkem podmínky hodnota *False*, provede se příkaz₂ uvedený za **else**. Část s **else** může být vynechána; není-li, neprovede se v případě nesplnění podmínky nic, a program pokračuje následujícím příkazem. Klíčové slovo **else**³⁾ se spojuje vždy s nejbližším příkazem **if**, který není ještě z žádným **else** spojen, tedy příkaz:

```
if podmínka1 then if podmínka2 then
příkaz1 else příkaz2
```

se vyhodnotí jako:

```
if podmínka1 then
begin
if podmínka2 then příkaz1
else příkaz2
end;
```

Pozor na následující konstrukci:

```
if podmínka then příkaz1; příkaz2;
```

V tomto případě je pouze příkaz₁ součástí příkazu **if** a provede se po splnění podmínky, příkaz₂ je normální příkaz programu a provede se vždy! Pokud chcete provést po splnění podmínky více příkazů, musíte je uvést jako složený příkaz:

```
if podmínka then
begin
příkaz1;
příkaz2;
end;
```

Ing. Dušan Smetana
Univerzita J. E. Purkyně,
pedagogická fakulta,
katedra výpočetní techniky
e-mail: smetanad@pl.ujep.cz

Poznámky:

¹⁾ Typ *Comp* obsahuje pouze celočíselné hodnoty v uvedeném rozsahu, což je přibližně -9.2×10^{18} až 9.2×10^{18} . Tento typ není zařazen mezi celé čísla, protože s ním není možné provádět celočíselné operace.

²⁾ V další části seriálu se seznámíme i s dalšími typy, jejichž hodnotám je možné

jednoznačně přiřadit ordinální čísla. Těmto typům se říká ordinální typy.

³⁾ Častou začátečnickou chybou při psaní složitějších struktur **if** je uvedení středníku před **else**. Před **else** ale středník být uveden nesmí, je to jen pokračování příkazu, nikoliv příkaz nový.

Příklad 2.

Řešení kvadratické rovnice.

Zadání:

Jsou zadány koeficienty a, b, c kvadratické rovnice $ax^2+bx+c=0$.

Napište program, který zjistí kořeny této rovnice.

Způsob řešení: Výpočtem diskriminantu a kořenů podle vzorců:

pro reálné kořeny

pro kořeny komplexní.

Vstup:

koeficienty kvadratické rovnice a, b, c

Výstup:

kořeny rovnice x₁, x₂ nebo příslušné sdělení

```
program prik2; {Řešení kvadratické rovnice}
var a, b, c, dis, x1, x2 : Real;
begin
Writeln('Řešení kvadratické rovnice a*x^2+b*x+c=0');
Writeln('Zadejte koeficienty a b c: ');
Readln(a, b, c);
if a <> 0 then {je to skutečně kvadratická rovnice?}
begin
dis := Sqrt(b^2-4*a*c); {výpočet diskriminantu}
if dis < 0 then {komplexní kořeny}
begin
dis := Sqrt(ABS(dis)); {absolutní hodnota diskriminantu}
x1 := (-b+dis)/2*a;
x2 := (-b-dis)/2*a;
Writeln('Komplexní kořeny:');
Writeln('x1 = ', x1:10:4, ' + i', x2:10:4, 'i');
Writeln('x2 = ', x1:10:4, ' - i', x2:10:4, 'i');
end
else
if dis > 0 then {reálné kořeny}
begin
dis := Sqrt(dis); {odmocnina diskriminantu}
x1 := (dis-b)/(2*a);
x2 := (-b+dis)/(2*a);
Writeln('Reálné kořeny:');
Writeln('x1 = ', x1:10:4);
Writeln('x2 = ', x2:10:4);
end
else {diskriminant = 0, dvojný kořen}
begin
Writeln('Dvojný kořen:');
Writeln('x1 = x2 = ', (-b/(2*a)):10:4);
end
end
else {a = 0, lineární rovnice}
begin
if b <> 0 then
begin
Writeln('Lineární rovnice, jeden kořen:');
Writeln('x = ', (-c/b):10:4);
end
else {b = 0}
if c <> 0 then Writeln('Rovnice nemá řešení')
else Writeln('Rovnice má nekonečně mnoho řešení')
end
end;
```

PROGRAMOVÁNÍ
Pascal pro začátečníky

SHAREWARE PC



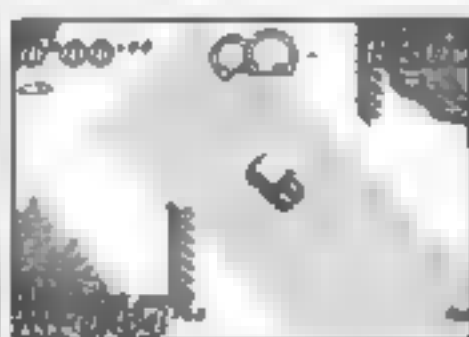
Cool Spot

TYP HRY
Pláštno-biliardová hra

ZÁPLETKA
Jste malý hrdina Cool Spot, který musí osvobodit svou přímami Cool, zavřenou v kleci vysoko nad rozbouraným městem. Na začátku hry se Jan tak procházíte po městě, sbíráte si své pilulky se známkou a nakonec se ote- stonate do hustě obydlené mořskými živočichy. Jan vás nemají v lásce a krouží po vás. Jedine řešení je do nich páli a páli. Na konci přáče vás čeká výlet do nebe, kde musíte přestřelkat po balóncích azota, skoumáte úroveň a vysvobodit ji ze zátek.

KONFIGURACE
IBM PC 386/IV, 1 MB RAM, VGA, 200, doporučenost zvuková karta

cena 80,- Kč



Power Drive

TYP HRY
Automobilové závody

ZÁPLETKA
V tomto demu máte možnost řídit automobil ve třech rozdílných prostředích. První je časový závod, kde musíte projet trať na sněhu a ledu, se svým Mini Cooper, v časovém limitu, jistě chcete postoupit do dalšího závodu. Ten se odehrává v Monte Carlo, kde už máte i oponenta ve formě vozu Fiat Cinquecento Turbo. Poslední závod v tomto demu je test zručnosti na opravdu náročném trati. A hlavně nezapomeňte, že vždy je vaším nepřitelem čas.

KONFIGURACE
IBM PC 386/DX, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



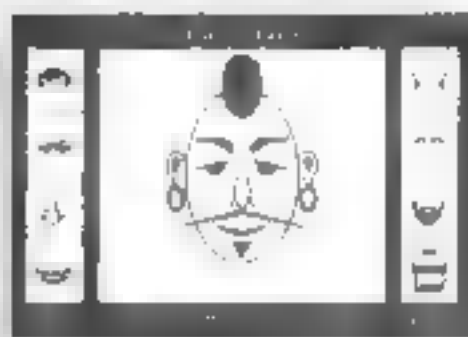
Spear Of Destiny

TYP HRY
3-D akční hra

ZÁPLETKA
Spear Of Destiny je pokračování populární hry Wolfram 3D, podle které byl vytvořen filmem s názvem Doom. Jde zde o titul mezi dobrem a zlem. Ocitáte se v nočních, temných Wolframova kde nemá užví kopí, kterým byl probodnut J. K. Knaus. Vy, jako agent FBI, Skatowin ho máte najít. Nemáte ovšem ani žádná zbraň, protože v této hře musíte být silnější a ty, kteří jsou na trati se moc vysokého věku nedobřeji. V každém pokle je vytočena jedna zbraň (meč).

KONFIGURACE
IBM PC 386/486, VGA, 1 MB RAM, zvuková karta

cena 80,- Kč



Funny Face

TYP HRY
Skádočka lidských tváří

ZÁPLETKA
Tato hra je určena opravdu hodně malým dětem. Zato je koncipována tak, že je i malé batole za chvíli začne bravurně ovládat. A o co zde vlastně jde? Tak, jako v kriminálních filmech policistům o identifikování podezřelého na základě popisu, tak i zde si můžete vytvořit karikovaně obrázek vašeho známého, nenáviděné osoby nebo jen tak nějaký veselý „chichtík“, který vás zravna napadne. Nemáte-li žádnou inspiraci, stačí si spustit demo, které vám předvede nepřehledná množství kombinací různých částí obličeje.

KONFIGURACE
IBM PC 386, HDD

cena 80,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

Jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů
1 disketový 80,- Kč
2 disketový 140,- Kč
3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

- PROXIMA, OD Labe, Ústí nad Labem
- PROXIMA, Tržní 17, Děčín
- Kubec, Maršalská 9, Praha 1
- Consul, Pálenická 88, Pízeň
- Microel, Květinová 883, Olomouc
- Miroslav Školný, Ralská 5, Brno
- Kompakt servis, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
- TM Computer, náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
- Elektronik Malina, Duchcovská 15, Teplice
- Didaktik Market, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
- Didaktik s. r. o., Rovačkův 1, Rohatec u Hodonína
- G+H Tomáš Smejkal, Novoměstského 7/15, Trenčín
- Junior Computer Lapšinský, Pěšná 22, Cheb
- Elektron servis, U opatrovny 283/12, Liberec



SINCLAIR ZX SPECTRUM

TYP PROGRAMU
Emulátor ZX Spectrum

MYŠLENKA
Prodláží jste své počítačové spektrum, když ještě nemáte v rámci svého počítače emulátor ZX Spectrum? Tento program vám umožní spouštět a provádět v počítači všechny programy, které byly vytvořeny pro počítač Sinclair ZX Spectrum. Programy můžete spouštět a provádět v počítači, jako kdyby byly spuštěny na počítači Sinclair ZX Spectrum. Programy můžete spouštět a provádět v počítači, jako kdyby byly spuštěny na počítači Sinclair ZX Spectrum.

KONFIGURACE
IBM PC 386, VGA, 1 MB RAM, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



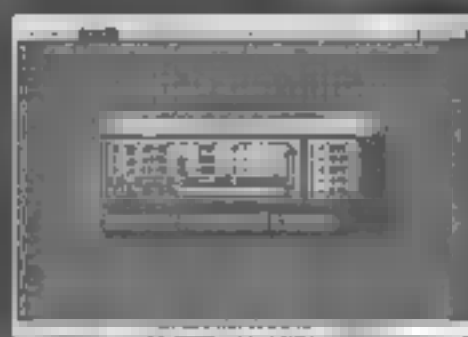
Účto '96

TYP PROGRAMU
Jednoduché účetnictví

MYŠLENKA
Program ÚČTO '96 je pomocník pro vedení jednoduchého účetnictví soukromých podnikatelů. Je vhodný pro plátců i neplátců daně z přidané hodnoty. Program využívají i účetní a poradenské firmy - lze ho používat i vedle své agendy více firem. Zakoupením programu získáte také výhodnou dealerskou nabídku. Ovládání je jednoduché a přehledné i pro ty, kteří nemají žádné zkušenosti s počítačem. Obsahuje daň z přidané hodnoty, daň z příjmu, evidenci majetku, mzdy

KONFIGURACE
IBM PC 386, HDD

cena 80,- Kč



AVG 4.0

TYP PROGRAMU
Antivirový program

MYŠLENKA
Máte v počítači virus? Abyste se neděle, instalací programu vám nevěte prosocují, který by vám v počítači a najde a odstraní nejmenšího a největšího virus. Pokud vám ne- stáčí instalace antivirového programu, můžete si v počítači udělat antivirovou analýzu. Tento pro- zkoumá, zda je v počítači nějaký virus. V programu můžete také umístit, od- stranit a obnovit virusové databáze.

KONFIGURACE
IBM PC 386, VGA, 1 MB RAM

cena 80,- Kč

SOFTWARE

WORD 7.0



Word 7.0

Základní příručka uživatele

Autor: Tomáš Šimek
Vydavatel: Computer Press, únor 96
Počet stran: 126 stran
Konečná cena: 87 Kč

Celkem 8 kapitol Vás seznámí s nejnovější lokalizovanou verzí textového editoru pracujícího také pod Windows 95. Bezesporu již tak velmi výkonný Word 6.0 se představuje v nové verzi a nabízí stále více nových možností. Jak z názvu vyplývá, je publikace určena především pro začínající uživatele či uživatele, kteří se s Wordem doposud nesešli. Atraktivně nízká cena - atraktivně členitějším přizpůsobená kniha.

Lotus 1-2-3 pro Windows ver. 4 a 5

Praktický průvodce

Autor: Tomáš Šimek
Vydavatel: Grada, únor 96
Počet stran: 304 stran
Konečná cena: 790 Kč

Podrobný popis všech funkcí a možností tabulkového kalkulátoru 1-2-3 je to vše v jedné knize. Autor tak úspěšně navazuje na svou dřívější publikaci „Lotus 1-2-3 praktický průvodce“. Kniha je srozumitelně psána a popisuje vše od základů až po řešení složitějších úkolů. Ukáže Vám spouštění a ovládání programu; rozsáhlý prostor je věnován *pracovním formulářům* a *grafům*. Opomenuty nejsou ani *data* a *makra*. Užitečné přílohy obsahují popis instalace, přehled ikon, seznam funkcí, seznam makro-příkazů a přehled kláves. Tato jediná publikace Vám bude stačit, abyste s 1-2-3 mohli bez problémů a spolehlivě pracovat.

Všechny uvedené tituly
si můžete objednat
na dobírku u firmy
PROXIMA

Novell NetWare 4.x

Příručka uživatele sítě

Autor: Oldřich Píchýstel
Vydavatel: Grada, březen 96
Počet stran: 208 stran
Konečná cena: 195 Kč

Vše o NetWare pro běžného uživatele. První kapitola obsahuje základní pojmy o sítích a jejich výhodách. Druhá a nejrozsáhlejší kapitola Vás provede celým NetWarem. Přihlášení do sítě, práce v síti a odhlášení, přístupová práva, tisk či zaslání zpráv - to vše pro běžného uživatele bez zatěžování informacemi určenými pro Správce sítě. Použití příkazů DOSu, typy a popis příkazů NetWare najdete již ve třetí kapitole. Poslední kapitola je pak věnována základním činnostem. Velmi užitečné pro Vás budou přílohy s Doporučeními pro problémové situace, přehled všech příkazů NetWare a Login scriptu nebo vybrané parametry souboru NET.CFG.



Postavte si PC

Autor: Ing. Zdeněk Vrátil
Vydavatel: Cephen, únor 96
Počet stran: 79 stran
Konečná cena: 105 Kč

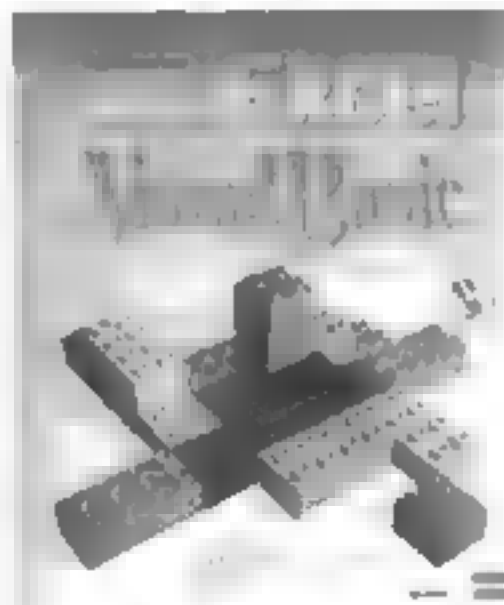
Pravidelně aktualizované vydání, tentokrát z února 96. Bezpochyby nepostradatelný pomocník pro všechny majitele počítačů. Především je kniha orientovaná na výběr vhodné konfigurace. Všechny dostupné informace o komponentech a rozšiřování počítače jsou doplněny tabulkami a koncovými cenami. Co přidává publikaci na krásu jsou také popisy dalších činností týkajících se Vašeho PC jako Konfigurace hardware, montáž PC, popis Setupu či instalace operačního systému MS-DOS, Windows a Windows 95. Rozhodně doporučujeme.

PowerPoint pro Windows 95

Snadno a rychle

Autor: Miroslav Randa
Vydavatel: Grada, březen 96
Počet stran: 128 stran
Konečná cena: 87 Kč

Ideální publikace pro začínající uživatele přecházející na verzi 7.0 pro Windows 95. Dozvíte se o nových rysech programu oproti verzi 4.0 a jak různými způsoby spustit PowerPoint. Dále je tu popsáno jak vytvořit jednoduché prezentace a její výstisk, vytváření a práce s grafickými objekty jako obrázky z ClipArt Gallery, tabulky z MS Wordu, grafy z MS Graphu a textové efekty z aplikace WordArt. Nelze se zmínit také o přehledně popsané přípravě doprovodných materiálů a schopnostech promítání prezentací i na počítači, kde PowerPoint není nainstalován. A pokud zvládnete základy, naučíte se upravit rohraní a vlastnosti programu.



Microsoft Excel Visual Basic

Krok za krokem

Autor: Rade Jiráček
Vydavatel: Computer Press, únor 96
Počet stran: 324 stran + 1 disketa
Konečná cena: 270 Kč

Excel Visual Basic v nové verzi 5 pro Windows. Kvalitu této publikace zaručuje autorovo působení ve firmě zabývající se školením, konzultací a vývojem uživatelských aplikací pro Excel. Rovněž je autorem Hot Tips for MS Excel. Kniha srovnává vlastnosti nového a starého makrojazyka a rovněž verze jednotlivé verze Visual Basicu. Jako bonus obdržíte disketu se všemi lekcemi. Publikace pochází z edice Step by Step - Krok za krokem od Microsoft Pressu. Nenechte si ujet! Jediná publikace takto mistrovsky pojatá publikace na našem trhu.

Martin Grupač

MULTIMEDIA

Zvuková karta MediaMagic ISP-16



VÝROBCE

Austin computer systems,
IPC Corporation LTD

KOMPATIBILITA

Adlib, Sound Blaster Pro/8-bit,
Windows sound system, 16-bit,
General MIDI, MPC level 2

HARDWAROVÉ VYBAVENÍ

Audiochip OPTI 82C930,
FM syntéza OPT3 kompatibilní,
řadič AtapiIDE pro IDE CD
ROM, audio CD vstup, 2 kanál
D/A konvertor, analog/digital
mixer, MIDI interlace UART s
8-byte FIFO, Game Port pro
oba Joysticky, výkonový zesilovač
2x4W, univerzální audio
vstup/výstup, mikrofonní
vstup. Výkon audio zesilovače
není přímo měřitelný
potenciometrem, pouze
softwarově.

SOFTWAREVÉ VYBAVENÍ

Ovladače karty pro
DOS a Windows.
Zvukové aplikace pro
Windows: AUDIO-

STATION, WINDAY, ORCHESTRATOR,
JUKEBOX, AUDIO SCREEN
SAVER, SOUND EVENT

HARDWAROVÁ INSTALACE

Deska není vybavena žádnými
propojkami, kterými se obvykle
karta konfiguruje „návrho“
do kompatibilní normy
SoundBlaster. Na obalu je zvýrazněno
„PLUG AND PLAY“, ale po
vyzkoušení tato tvrzení neobstála.
Po inicializaci PC se karta sama
nenakonfigurovala, zůstala pro
audio programy nedetekovatelná
a tudíž „PLUG AND NOT PLAY“

SOFTWAREVÁ INSTALACE

Ke kartě je dodán osvědčený
software od firmy Voyetra.
Instalace je možná pouze z
Windows. Pokud je přesto program
instalován spuštěn z DOSu,
zavolá si Windows sám.

TESTY V DOSU 6.22

Po restartu se karta inicializuje
normálně a oznámí to soupřem
nastavených hodnot. Testování na
prvních několika

hrách přineslo problém regulace
hlasitosti. Tento problém je
řešitelný podle návodu spuštěním
programu SNDINIT a ručním
nastavením hodnot hlasitosti.
Toto lze automatizovat též
startovací dávkou se samostatnými
inicializačními hodnotami
pro každý program zvlášť.

Další problém nastal s některými
programy, které provádějí
autodetekci zvukové karty; audiochip
OPTI 82C930 se ohlásí ve
Windows Sound System modulu
(WSS) namísto v SoundBlaster
modulu (SB). Ve WSS modulu karta
sice krásně hraje 16-bitově, ale po
ukončení programu již zůstane jako
nastavená. Programy, které
používají výhradně SB modul již
nepoznají. Náprava je možná
opětovnou inicializací, která karta
přepne do SB modulu.

KOMPATIBILITA SE SB

Byla testována cca 100 programů,
převážně her z období 1992-97
1995. Nekompatibilita byla zjištěna
pouze v ojedinělých případech v
sharewarových verzích.

TESTY VE WIN. 3.11

Práce s ověřenými aplikacemi od
firmy Voyetra je příjemná. FM
syntéza pracuje v modulu General
Midi. Kvalita FM syntézy v podání
čipu OPTI je subjektivně nižší, ale
vzhledem k možnosti zlepšení
kvality osazením

Wave table modulu, není postačující.

OSTATNÍ TESTY

Game port pracuje spolehlivě na
pomalejších PC, nad 486/100Mhz je
port již nestabilní, ovládací programy
Joystickem je obtížnější. Náprava je
možná pouze vypnutím turbo IDE
pro CD a pevně nastaveno na port
170, IRQ 15, což jej omezuje k
použití pouze jako sekundární řadič.

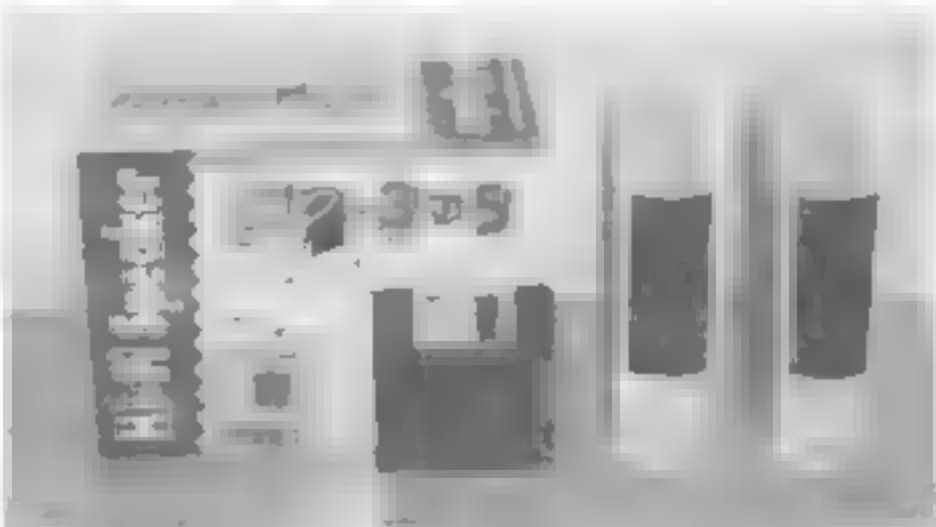
ZÁVĚR

Karta se prodává za cenu kolem
2200,- Kč, což ji řadí do skupiny
nejlevnějších a „josiš-schopných“
zvukových karet. Karta byla
testována v DOSu 6.22 a ve
Windows 3.11 a ukázala své
výhody i nevýhody.

Pokud si zájemce chce za co
nejmenší peníze ozvučit hry v
DOSu s využitím interního 2x4W
zesilovače pomocí pasívních
reproduktorů a smíří se s problémy,
které přinesl pokus o „plug and
play“, bude s kartou spokojen.
Získá kartu se standardním SB
modem a snad perspektivním
WSS modem.

Majitelé rychlých počítačů musí
mít v záloze druhý stabilní
game port. Zájemce o ozvučení
Windows získá levně možnou
perspektivní kartu, jejíž kvalitu
lze v budoucnu vylepšit doplněním
a Wave Table.

- SJ -



Reproduktory se ke zvukové kartě hodí ne?

ŠIFRY & POČÍTAČ

2. DÍL

Při šifrování různými šifrovacími klíči se používá **smluvené heslo**. Může to být nějaké jméno, název nebo jiný domluvený čitelný text. Heslo však může být stanoveno také přímo číselně, bez závislosti na čitelném textu.

Ukážeme si, jak lze takové heslo převést jednoznačně do číselné formy a naopak, jak lze rozluštit smluvené heslo ze známé posloupnosti čísel. Pro kontrolu převodu hesla do číselné formy slouží program **HESLO**.

1. Převod hesla do číselného tvaru:

Smluvené heslo ORGANIZACE má 10 písmen. Na číselnou posloupnost **121311146819253157104** převedeme podle normální posloupnosti mezinárodní abecedy od A do Z (písmena bez diakritických znamének)

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ

Každé písmeno hledáme vždy od začátku hesla. Písmeno čískujeme tak, jak jdou v abecedě za sebou. Je-li následující písmeno abecedy v hesle až **iii** předchozím, zůstáváme ve stejném řádku. Následující tabulka je uvedena jen pro názornost. Samotný převod si vy provedete v jednom řádku.

Písmenný kód hesla:	ORGANIZACE
Začíná písmeno A, písmeno B a D vynecháme	1 2 3 4
Za E následuje buď A, B, J, K, L, M nebo N	5 6 7 8 9
Za I je nejdříve 2 a 5	10 11 12 13 14
Za N je 6, 8 a 9	15 16 17 18 19 20 21 22
Číselná posloupnost:	121311146819253157104

2. Převod číselného hesla na čitelný písmenný text:

Již předchází tabulka ukazuje na možný postup. Do jednoho řádku vypisujeme čísla (od 1) tak dlouho, dokud se nemusíme vrátet. Každý návrat zapisujeme do nového řádku.

Nalezneme text odpovídající číselnému heslu.

12 13 11 14 6 8 1 9 2 5 3 15 7 10 4

Heslo si rozepíšeme do tabulky tak, že do stejné řádky zapisujeme čísla v přirozeném pořadí tak dlouho, dokud se nemusíme vrátet.

12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
12	13		14								15			

Hned na začátku chci zdůraznit, že nalezení textu není vůbec jednoduché, jestliže o jeho obsahu nemůžeme nic předpokládat. U kratších hesel nemusí **iii** řešení jednoznačné. Například hesla **OPAVA** a **PRAHE** představují stejnou číselnou posloupnost **3 4 1 5 2**. Sami jistě najdete více takových příkladů. Předpokládejme, že v hesle lze očekávat slovo **MAGAZIN**. Postupně ho budeme posunovat pod číselným heslem a hledat spory.

H:	12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
1	M	A	G	A	Z	I	N								
2		M	A	G	A	Z	I	N							
3			M	A	G	A	Z	I	N						
4				M	A	G	A	Z	I	N					
5					M	A	G	A	Z	I	N				
6						M	A	G	A	Z	I	N			
7							M	A	G	A	Z	I	N		
8								M	A	G	A	Z	I	N	
9									M	A	G	A	Z	I	N

Vylučování posunů metodou sporu:

Posun č. 1. Písmenem A abeceda začíná, proto nemohou být očíslovány čísla 13 a 14.

Posun č. 2. A jsou pod čísla 11 a 6, zatímco I je pod 1.

Posun č. 3. Písmeno Z je pod 1.

Posun č. 4. První A je pod 6, druhé A pod 1.

Posun č. 5. Písmeno M je pod 6, ale A pod 8.

Posun č. 6. Písmena A sice vyhovují, ale Z je pod 5 a N pod 15.

Posun č. 7. A je pod 9 a 5, I je pod 3.

Posun č. 8. Ani u jednoho písmena nedochází ke sporu.

Posun č. 9. Druhé písmeno A je pod 15.

Posun číslo 8 je jediný beze sporu, proto doplníme heslo:

H:	12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
8								M	A	G	A	Z	I	N	

Ostatní písmena doplníme například podle těchto úvah:

- jestliže A je pod 2, musí být A i pod 1,
- protože G je pod 5 a I pod 7, musí stát pod **iii** buď **iii** nebo **l**,
- poslední A je pod 3 a 5 (I stojí před 4, proto pod 4 může být A až F,
- protože pod 9 je M, a B stojí před 7, musí stát pod **8** J, K, L nebo M.

H:	12	13	11	14	6	8	1	9	2	5	3	15	7	10	4
					H	I	A	M	A	G	A	Z	I	N	A
						I	K								B
															C
							M								D
															E
															F

Pod 4 musí být samohláska. E je lepší než A. Všimneme-li si pod úsekem 6 8 bigramu **MA**, napadne nás začátek **PROX** a zjistíme, že skutečně vyhovuje. Heslo je **PROXIMAMAGAZINE**.

Nalezneme heslový text k tomuto číselnému heslu

7 9 13 1 17 15 5 2 18 8 3 16 14 10 12 11 6 4

Text se týká Moravy.

Mgr. Jiří Janeček
(pokračování příště)

Programy k seriálu **ŠIFRY & POČÍTAČ** nemohou být vzhledem ke svému rozsahu publikovány na stránkách PROXIMA magazine.

Máte si je možnost objednat na disketě za 60,- Kč.

(v objednávce uveďte "disk Šifry & Počítač" + velikost média)

Programy jsou určeny pro Q-Basic (současť MS-DOSu) na PC.



proxima

CD-FOTO BLER

Firma CD-FOTO BLER se zabývá digitálním zpracováním fotografie - od začátku roku 1995 provozuje technologii KODAK Photo CD a zpracovává materiály jak ve formátu Master Photo CD tak i PRO Master Photo CD. V praxi to znamená asi tolik, že nejprve fotografii naskenujete a potom uložíte ve formátu PCD. Vypadá to náramně jednoduše, ale tak jednoduché to zase není.

FORMÁTY OD KODAKU

Formát PCD je jedním z mnoha grafických formátů jako např. TIFF nebo GIF. Obrázek je v PCD uložen v nějaké obzvlášť zakomprimované formě, protože když se ho pokusíte otevřít, nabídne Vám program (např. PhotoShop) pět možných stupňů rozlišení. Ve skutečnosti je obrázek v souboru pouze jednou, ale program ho dokáže „vybalit“ v různých rozlišeních (a tedy i v různé kvalitě), které jsou označovány jako báze. První dvě báze jsou vysloveně náhledové ■ dají se použít pouze na obrazovce monitoru, zbývající báze mají kvalitu vhodnou i pro komerční tisk.

Formáty Master Photo CD a PRO Master Photo CD se navzájem liší počtem uchovávaných bází: Master Photo CD jich nabízí ■, PRO Master Photo CD 6. Že převod skenovaných fotek do formátu PCD nebude tak úplně jednoduchou záležitostí nasvědčují dva fakty: firma CD-FOTO BLER je jediná ve východní Evropě, kdo technologii od KODAKU provozuje a záložní běžný PCD soubor má jenom 3 - 4 MB, největší (pátá) báze má asi 16 MB.

Vykomprimování jednotlivých bází trvá různě dlouho - jednak závisí na velikosti báze samotné (čím vyšší, tím víc se načekáte) a pak i na programu, který pro otevření souboru použijete. Tady ■ zajímavé srovnání s

FOTO MO

objektivem Jadrana Šetlíka

Firma CD-FOTO BLER nám loni k vánocům poslala milý dárek: CDčko plné fotek... a na těch fotkách jsou samé krásné a mladé fotomodelky.

Asi Vám budu stěžít popisovat, jak která modelka dobře vypadá (prohlédněte si obrázky, to bude daleko výstižnější než kilo textu), takže se zaměříme spíše na toho, kdo ty naše český holky na CDčko dostal.

„herní konzoli 3DO, která dokáže formát PCD číst, zobrazovat, zvětšovat, zmenšovat nebo otáčet v reálném čase (kam se hraje 486 DX5 nebo Pentium - vubalení dívky z titulní strany trvalo asi pět minut!).

DALŠÍ CD

Modelky na CD-ROM nejsou zdaleka jediným titulem, který firma CD-FOTO BLER nabízí. Ve spolupráci s Národním technickým muzeem pracuje na projektu Elektronické muzeum fotografie (tituly „Krásné časy, Rudolf Bruner-Dvořák“ ■ „František Fridrich, místopisný fotograf“); v rámci galerie Galadriet pak můžete získat CDčko se stovkami fotografií k volnému použití.

George K

Jadran Šetlík

Se narodil 19. ledna 1952 v terstu smíšenému česko-italskému páru. Jeho prvním fotoaparátem byl přístroj značky ARGUS, který dostal od svého dědy v roce 1964. Prvním modelem se stalo jeho babička.

Už dva roky později, když pobýval se svým otcem v Římě, začal fotit profesionálně. Stal se údajně nejmladším lovcem snímků slavných osobností. Impulsem k tomu nespis byl jeho snímek Claude Cardinal, kterou vyfotil víceméně náhodou v Římě na ulici. V těchto počátcích Šetlíkov fotoaparát zachytil takové osobnosti jako Raquel Welchovou, Anthony Quena, Roberta Kennedyho a jiné.

V Čechách začal Jadran Šetlík studovat na SPŠG, ale však nedokončil. Zpočátku se věnoval reportážní fotografii a níže zanedlouho přesedl k designu a snímkům architektury nebo doménou se reklamní a módní fotografie, ve které dokáže uplatnit svou schopnost, že pomocí vizážistu a tlivého nasvícení může správně ukázat pohledu v tváři z obě strany a vykvalifikovaně.

Ve svém studiu JADRAN vytváří pro zákazníky kalendáře, prospekty, reklamní fotoar-
tistické příručky, fotobanky.
Ve své tvůrčinnosti Šetlík spolupracoval s mnoha domácími a zahraničními firmami jako například Jablonex, Merkuria, Super Rlie, British Petroleum, Oreal, Max Factor, Margaret Astor, Johnson & Johnson, BMW a dalšími. Jeho fotky je možné vidět v časopisech Playboy a Penthouse, Professional Photographer, District.

Sto PROXIMA magozi

Eva Filipová

RECENZE SOFTWARE

CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

CD-ROM Games, více jak 35 hratelných dem mezi nimiž jsou Dragon Lore, Warcraft, Space Quest VI...



DISCWORLD

Tak toto je zábavná fantastická adventura, podle tajemného příběhu Terry Prachetta, ve které svět pluje skrz nekonečný prostor na zádech čtyř slonů, které nese obrovská želva.

AnkhMorpark, největší město na světě, je pustošeno rudým drakem. Pro mnoho lidí tento slavný není špatný, protože je to tmavé a ponuré místo. I přesto ho jde kurážný mladý čaroděj Ricewind, jako jediný z kandidátů, zachránit.



DRAGON LORE

Pomstíte smrt vašeho otce mečem a chytrostí v této neobyčejně dobře renderované RPG adventuře. S dobrým scénářem a stejně dobrou grafikou přichází Mindscape. Je to demo, které jistě potěší všechny nadšence RPG.

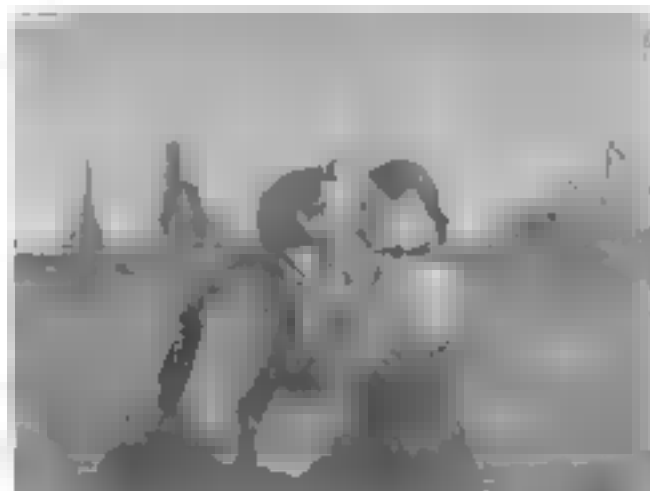
Dějová linie příběhu je velice dobře spojena s mistrovsky napsaným scénářem. Nežralila ani špetka z jeho kouzelného původu. Soundrack, věrný realitě, spojený s nádhernou grafikou, dělá ze hry opravdový požitek. Bojová technika je velice jednoduchá zato smrtelně účinná. Stačí jen kliknout tlačítkem myši na tvora, se kterým chcete bojovat a silná, plně renderovaná paže udeří vybraný cíl. Krajina je plná tajemných a

nádherných bytostí, které se mohou přidat ke kvalitám tohoto titulu.

DUNGEON MASTER II

Legenda o Skullkeepovi není pouze obyčejným pokračováním úspěšné hry Dungeon Master II vás ponoří do realističtějšího světa. Do světa umělé inteligence, kde bytosti myslí jen na sebe a mají svůj vlastní způsob chování. Do světa, který umožňuje obchodování. Do světa, kde každá akce má svou reakci a kde se snaží technika s magií.

Uják... Torham Zed vytahuje svůj nůž z pochvy na svém boku a pozoruje pohyb a klávy. Přikrčeně jde po rozblácené zemi, tuce mírně od těla, díky v pohotovosti. Srdce mu silně bije. Najednou ostré světlo osvítl jeho okolí, jako oheň z vody a po chvíli zase brilantně pohasí a vše se zase ponoří do tmy. Je poledne, ale v období bouří. Tenké proužky mraků zakrývají slunce. Zem se utápí v prudkém dešti. Naš polomrtvý vězeň je sřezán před útekem



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Píše se rok 2135 - poslední den první mezinárodní války. Jste stíhač první třídy Casey O'Bannon, plníš úkol na palubě stíhačky TAS. Pilotem je poručík Ariel Matheson, houževnatý a zkušený důstojník. Spolupilotem-technikem je důstojník Zack Smith, který má zaslouženou pověst nepřesného střelce. Přesto, že jsou rozdílní, jsou Ari a Zack přátelé mnoho let.

Během rutinní hlídky skupina bojovníků Valkar zahájila útok, který zničil loď a donutil posádku koráb opustit. Vaše poslední vzpomínka v paměti je obrovská masa hořícího trupu letadla, podávajícího do neznáma - pak už jen tma.

Když se probere, zjistíte, že jedině váš mozek může být zachráněn. Po tom, co jste byl připojen k lodi během první mise, jste teď

uváznul na nepřátelské lodi. Jediná naděje pro posádku je, že najdete cestu ke svobodě vylešením problémů, překonáním pastí a oddálením smrti.

SIMON THE SORCERER II

Adventuresoft není ještě připraven opustit své místo na pódiu, aby přešel na RPG adventury. Jestliže jste byli zarmoucení odchodem Simona, pak je zde právě pro vás nový díl, aby přinesl úsměv na vaše tváře. Adventuresoft provedl pouze decentní úpravy a vyslal na trh hru Simon the Sorcerer II s ještě lepším dějem a zpracováním, než jsme očekávali.

Sordid, ošklivý chlapec z původního příběhu, je v úvodní sekvenci náhodně vrácen zpět k životu. V příběhu jde o to, že farmářskému chlapci Runtovi, který se velmi zajímá o černé umění a jemu podobné, se dostal do rukou Sordidův ďábelský slabikář. Jeho otec ho přišel při čtení této knihy a zapálil ji hořícími uhlíky. Naštěstí jinak by to byla krátká hra! skončili zhavě uhlíky na magickém čtverci na zemi, a ten přišel prcka Runta. To mělo jen účinek, že se vrátil zpět Sordid, který pak získal Runta jako svého pomocníka. Pak poslal magický šatník do Simonova světa, aby ho dostal v pořádku do království kouzel a aby se mu následně pomstil.

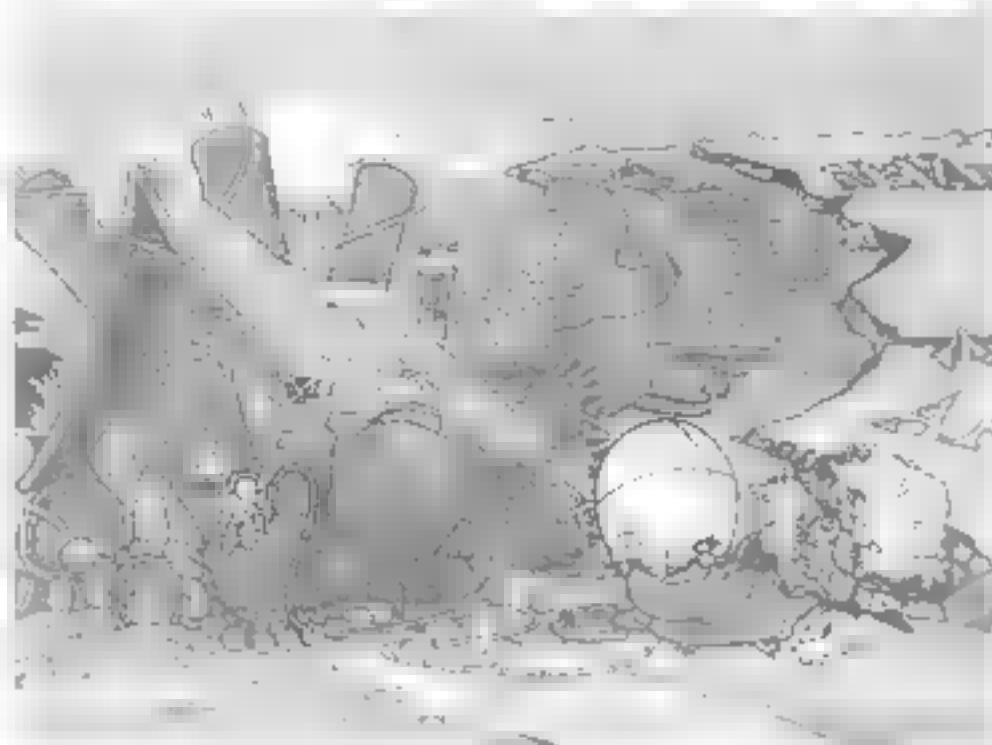


JUNGLE STRIKE

Od Gremlinů přichází toto vynikající pokračování Desert Strike, využívající tu samou helikoptéru Apache, ale s úplně novým prostředím ke zdolání. Válka v Perském zálivu byla vyhrána, ale práce pilotů neskončila.

Mise, což můžete uhodnout z názvu, vás přenesou do hluboké džungle s mnoha úkryty. Váš úkol je najít a zničit kolumbijské drogové barony, kteří si postavili pevnosti uprostřed džungle. Máte plno strategických možností jak letět, vyžadujících taktické plánování, pohotovou střelbu, let nízko nad zemí a mnoho štěstí na přežití.

P. Phillips



Kolekce dem od 7th Level

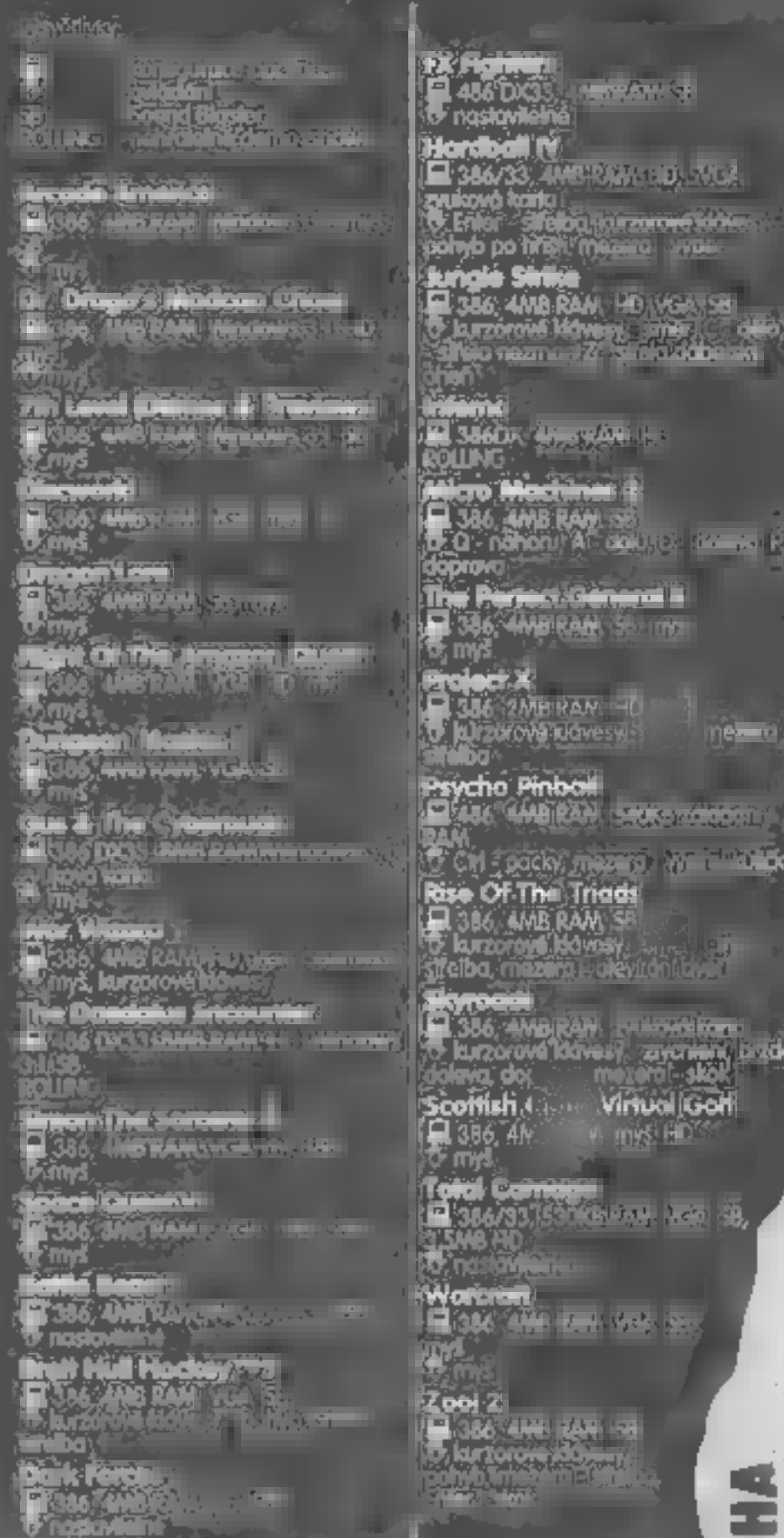
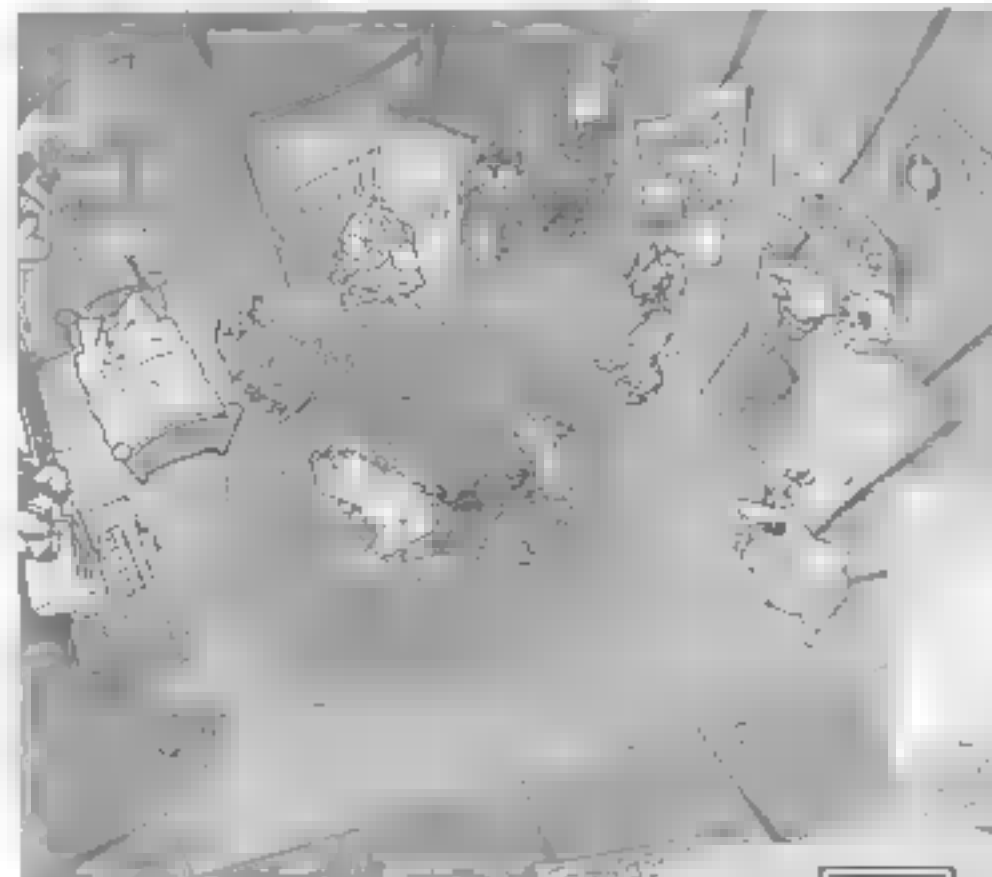
To tu ještě nebylo. V této kolekci uvidíte nevidané. Po naběhnutí Windows (pod nimi demo běží) se objeví planetka, kolem které obíhají tři větší s nápisy Arcade, Strategy Role-playin' a Education. Každá z těchto planetek poskytuje výběr tří dem. Kliknete-li myši na první, můžete spatřit Battle Beast, Arcade America nebo Take Your Best Shot. Pod druhou se skrývá Monty Python's Complete Waste Of Time, Return To Kronos: Tear Of The Gods a G-Nome. No a pod třetí je TuneLand, The Great Word Adventure a The Universe According To Virgil. Teď se půjdeme blíže podívat na některé z nich.

Arcade America - od začátku až do konce demo můžete vidět vysoké kvalitní grafiku, slyšet ohromující zvukové efekty a prožít veselý příběh.

Hlavní hrdina Joey musí cestovat po Americe a sbírat své kamarády - obludky, aby se společně pokusil obnovit Kalifornii, která se potopila do moře. A jak mohl celý stát spadnout do moře? Abych vás uvedl do situace. Joey spal ve své posteli a přátelé se ho snažili vzbudit. Po tom, co vyzkoušeli všechny komiksově způsoby se rozhodli, že ho vyhodí do vzduchu. Když naplnili celý jeho dum dynamitem, stalo se něco nepředvídaného. Kalifornie se potopila a Joeyovi přátelé byli rozprášeni po státech Ameriky.

Take Your Best Shot - pamatujete si ještě na televizní hru tenis, která letěla kdysi za minulého režimu? Jestli ano, pak zde můžete vidět dokonalou podobu této gamesy. Nejde o nic jiného než svoji pátkou bránit svisté stěny (dají se přidat i vodorovné), aby jimi neproletěl míček, který létá uvnitř prostoru. Uprostřed hřiště je obličej, jakéhosi chlapíka, který při zásahu pěkně mění podobu své hlavy. Podle toho, jak dlouho vydržíte odrážet míček, vám naskakují body.

P. Phillips



CHCETE-LI SPUSTIT DEMA Z CD, POSTUPUJTE TAKTO:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaší CD-ROM mechaniku instalovanou jako disk D, napište D: a ENTER.

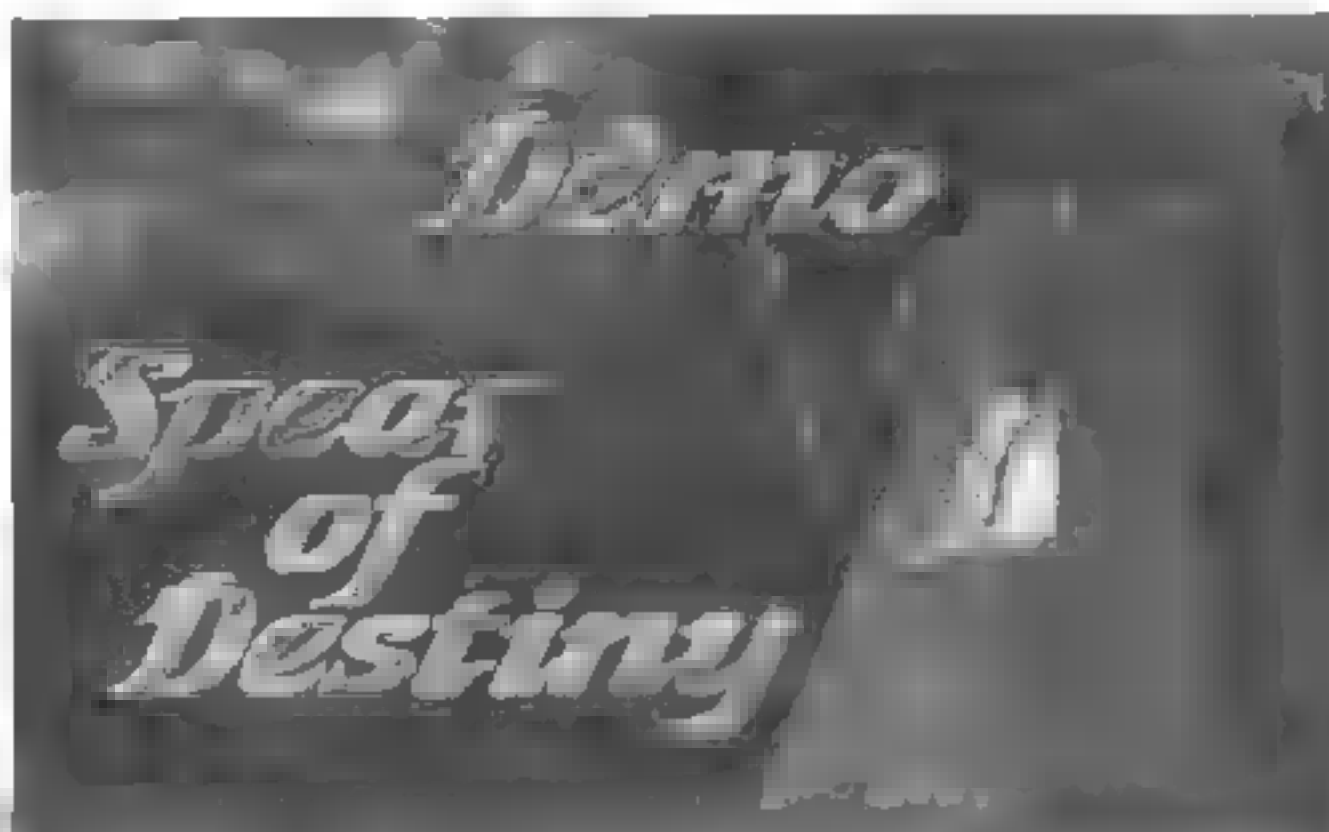
Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání a odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíše všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat a odeslat číslo příslušející požadovanému titulu. Některá dema se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesto od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adresu 220, DMA 5, IRQ 7. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti, potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat.

Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 (upozorňujeme, že toto číslo je do zahraničí).

DÍSK

V Y B R A L I J S M E P R O V A S

Spear Of Destiny - znáte hru Wolfenstein 3D a líbila se vám? Jestliže ano, pak neváhejte a kupte si toto pokračování se stejnou hlavní postavou - B. J. Blazkowitzem.



Dostali jste se do doby druhé světové války. Jako B. J. Blazkowicz, jeden z nejlepších agentů aliance, jste byl vyslán na území Německé říše. Zde máte za úkol projít německou pevností Wolfenstein a najít kopii, kterým byl probodnut Ježíš Kristus (kopie bylo ukradeno Nacisty ve Versailles). Úkol to není samozřejmě jednoduchý, protože pevnost je plná německých vojáků a bez mapy hledat cesti v takové změti chodeb je pořádný oříšek.

A teď něco ke hře samotné. Po úvodním obrázku se zobrazí menu, ve kterém si můžete vybrat novou hru, nastavení zvuku a ovládní, nahrát si pozici do počítače nebo naopak, změnit velikost obrazovky, zobrazit nejlepší dosažené výsledky a nebo ukončit demo a skočit do DOSu.

Použijete-li volbu nové hry, máte možnost si vybrat ze čtyř obtížností „Can I play, Daddy?“ (Můžu si zahrát, tatínku?), „Don't hurt me.“ (Neublížuj mi.), „Bring 'em on!“ (Vem je všechny!), „I am Death incarnate!“ (Jsem pře-vtělená smrt!). Podle vaší volby se bude hra dále odvíjet. Jde o to, kolik strážců pokladu na vás bude v pevnosti číhat. U té poslední možnosti na vás čekají snad na

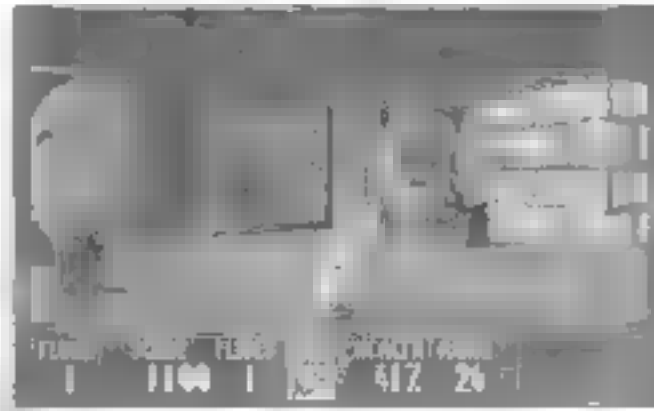
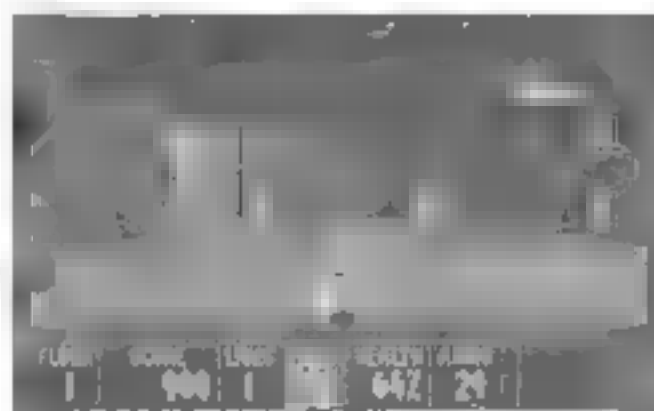
každém rohu.

Teď již vstupujete přímo do děje. Ocitáte se na začátku pevnosti a vše už je pouze a jen ve vašich rukou. Musíte se nepozorovaně pohybovat po chodbách, aby vás hned jen tak někdo nezmerčil. Jakmile někoho spatříte, je jen jedna možnost jak uniknout a tou je střelba na nepřítele. Jenom mrtvý esesák je hodný esesák. Cestou po bludišti můžete sbírat různé předměty, které vám buď doplňují energii (lékařská brašna, jídlo...), střelivo (náboje) nebo body (zlaté šperky a jiné věcičky z drahých kovů). Občas se vám stane, že po mrtvém nacistovi zůstane ležet zbraň. Pokud ji ještě nemáte, seberte ji. Tím si zvýšíte svůj bojový arzenál.

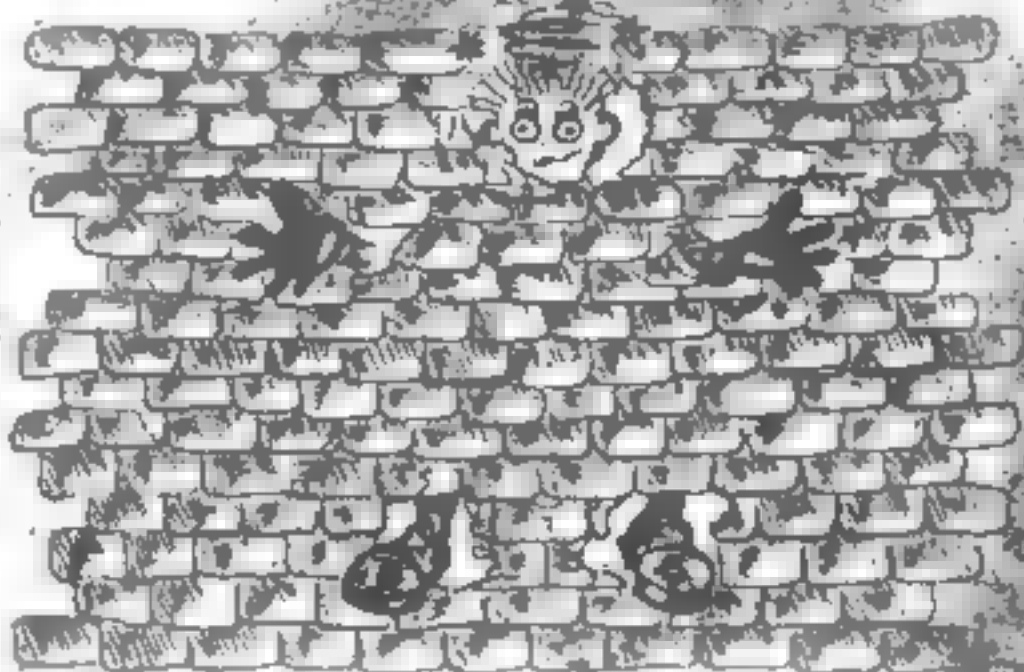
Na každém patře jsou dveře, které se dají snadno otevřít, ale i takové, ke kterým musíte mít klíč. Ten musíte najít nebo získat od některého ze strážců. Za jedněmi dveřmi se skrývá i výtah, který ukončuje daný level a přesouvá vás do dalšího. V tomto demu jsou pouze dva.

A co říci závěrem? Snad jen to, že je to klasická hra typu Wolfenstein (navodobě Doom), která se grafickým ztvárněním a mnohým neříší od svého předchůdce. A také už jedna z mála her, která vyluzuje zvuky ze spítků (samozřejmě, že pokud máte zvukovou kartu, můžete si nastavit tento výstup).

P. Phillips



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA



JAK JSEM UHONIL VIRÁ

Předem svého příspěvku podotýkám, že se považuji se za poctivého a svědomitého uživatele PC, který pracuje se spoustou různého softwaru, ať jsou to shareware na CD-ROM nebo na disketách, a stále se snažím dodržovat zásady ochrany proti virům.

Nedávno se mi však přihodilo divná věc. Instalační program, který jsem používal ke tvorbě instalačních disket sharewaru, a který používá ke své činnosti pakovač ARJ, kazil rozbalování víceméně všech archivů vždy ve třetí svazku a to přesto, že test archivů byl v pořádku. Dále bylo při instalování různých originálních programů z instalačních disket hlášena chyba čtení vždy na třetí nebo čtvrté disketě, a to přesto, že rutinní kontrola vady disket nebo souborů byla negativní.

Závada byla zdánlivě souvislejší. Důvodů tohoto stavu mohlo několik, proto jsem je postupně prověřoval.

1) Výměna mechaniky FDD, výměna spojovacího kabelu, výměna řadiče FDD, ani kontrola kolize přerušení řadiče FDD nepřinesla pozitivní výsledek.

2) Rutinní testy proti virům a spuštění programů, které reagovaly na činnost virů v minulých případech, též nepřinesly výsledek. Některé programy však naznačovaly podivnosti chování systému, zejména ukazovaly na cosi využívající nekorektně VIDEORAM. Například starý známý pro-

gram PCTOOLS 4.2 byl na obrazovce monitoru čímsi přímo znetvořen.

3) Prověření funkčnosti mého instalačního programu na jiných PC a konzultace s jinými uživateli ukázaly na závadu v programu. Použitím jiného instalačního programu byla tedy tato závada částečně odstraněna. Zůstalo odstranit závadu čtení při instalacích z disket.

Obrátil jsem svou pozornost na znetvořený PCTOOLS. Původně jsem si myslel, že tento dědeček mezi utilitami už neumí s novými PC konfiguracemi pracovat, ale zkouška na jiném PC toto vyvrátila. Vrátil jsem se tedy k hloubkovým protivirotickým testům, tj. spuštění systému s protivirotickým programem z diskety.

Protivirotický program AVG 3.2 a AVG 3.3 zachytil 1. stopu: aktivní virus v paměti při provádění funkce "léčka na boot viry". Pokusy o lokalizaci viru jinými protivirotickými programy byly negativní.

Vycházel jsem tedy z předpokladu, že se jedná o cosi bootového. Můj PC neměl BIOSovské zablokování boot sektoru na HD, takže jsem si musel pomoci DOSovským příkazem FDISK /MBR, který přepisuje boot sektor standardními údaji. Tato metoda byla osvědčená proti boot virům, a svého času byla velmi účinná proti ONE HALFU a podobným vy-

rážkám. Pro jistotu jsem dal tenlo příkaz na začátek, i na konec.

AUTOEXEC BATu. Výsledek se nedostavil. Soubory se podle údajů srovnávací databáze neustále měnily a testy na aktivní virus v paměti a heuristický test byly neustále negativní.

Test srovnávací databází v programu AVG 3.3 byl konečně ten pravý test. Ukazoval, že co si neustále po každém spuštění programu přepisuje některé EXE a OVL soubory. Pokoušel jsem se o svůj problém podělit i s ostatními místními "kopáčkami" na počítačové virové, ale neměl jsem žádný úspěch. Každý chtěl znát destruktivní účinky, a ty jsem neměl. Vlastně se tedy vůbec nic nedělo, byly pouze přepisované EXE a OVL soubory.

Nevzdal jsem se, pro mě to byl virus. Po několika dalších radách jsem se dostal k informaci, že stealth viry se přepišou do ROMshadow ihned při inicializaci, a možnost odslavit ho je ve výřazení ROM shadow. Tato operace byla úspěšná. Sice se ihned zhoutil COMMAND.COM a byly přepsány AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS hromadou nesmyslných znaků a bylo nutno tudíž reinstalace DOSu, ale srovnávací databáze se konečně přestala měnit. Po zapnutí ROMshadow se vrátil předešlý stav, tj. opět přepisy. Pokračoval jsem v pátrání

dál. Ořezával jsem AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS o další příkazy až došlo na změnu příkazu LASTDRIVE=Z, na LASTDRIVE=C. ■ následně vypnutí ROMshadow, ■ pro jistotu vypnutí všech cache se virový stav už nevrátil, PCTOOLS získal opět svou původní tvář a ustaly ihned i chyby při čtení disket.

Nejistím už asi nikdy co jsem to měl za "infekci", protože se od ■ doby nic podobného ■ nestalo, ale předpokládám že podobná vyrážka sužuje mnohé uživatele PC, protože zcela uniká běžné pozornosti a nově se svádí pozornost na vadu disketové mechaniky či instalačních disket. Toto tvrzení může podporovat množství neoprávněných reklamací na vadu instalačních disket, která se při provádění reklamace nepotvrdila.

Přesto, že z výše uvedeného případu ještě nelze vyvodit všeobecný závěr, je tu naznačena technika, jak lze obecně postupovat proti novým virům a vyrážkám, které jejich zlomyslní autoři naučili obcházet nejmodernější protivirotické techniky, využíváním těch nejmenších skulinek v systému.

· 51 ·

INKOUSTOVÝ TRPASLÍK

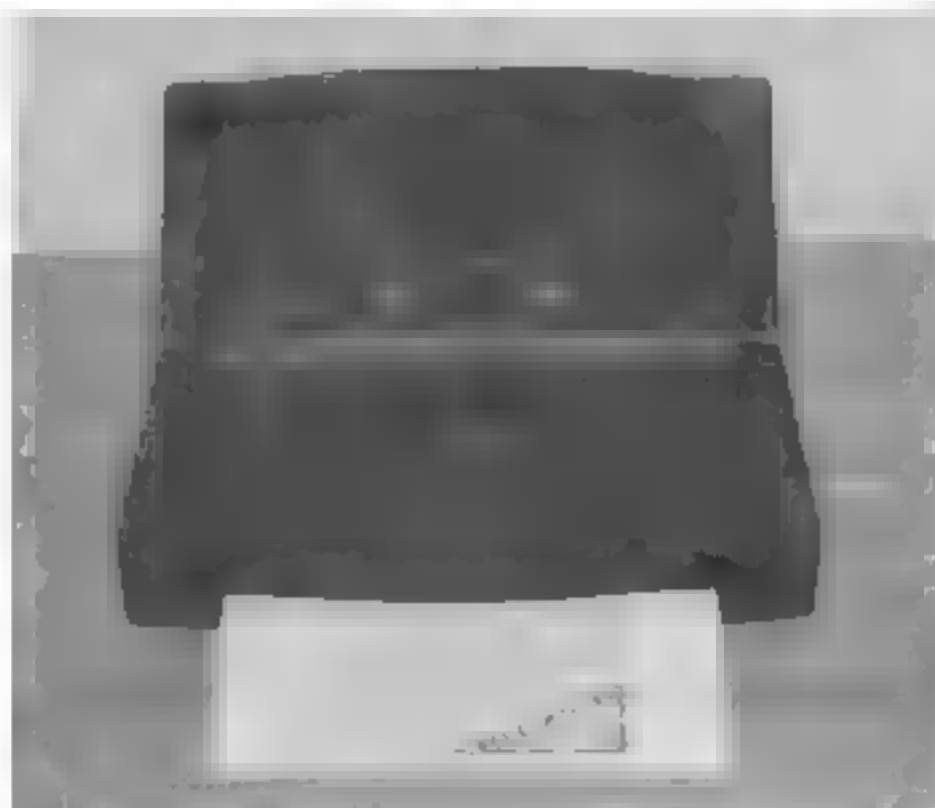
Tak se mi, vlastně ani nevím jak, dostalo do ruky tiskárna Canon BJ-30. Když jsem ji vybalil z úhledné krabice z recyklovaného papíru, zjistil jsem, že tiskárna je právě tak velká, aby se do ní vešel list papíru A4. Svými rozměry 300x265x153 mm v rozloženém stavu je skutečným trpaslíkem mezi tiskárnami. Hned mě napadlo, že by byla ideálním doplňkem k notebooku (což potvrdil i manuál - k tiskárně se prodávají NiMH baterie).

Manuál je napsán v češtině a je v něm prakticky všechno, co by uživatel neznalý práce tiskárnou mohl potřebovat (hodnotám známku 1). Nalezl jsem v něm i seznam příslušenství, které výrobce tiskárny prodává. Dále zde naleznete kapitoly popisující tiskárnu, a posléze způsob nastavování jednotlivých režimů a funkcí. Vše je graficky dokumentováno a nemůže dojít k omylu. Pro ty z nás počítačnicků, kteří se s tiskárnami už seznámili, výrobce přiložil několik listů manuálu pro pokračující, kde je uvedeno vše atypické pro tiskárnu BJ-30.

Před prvním použitím tiskárny je třeba nainstalovat kazetu inkoustem, což je ovšem asi stejně jednoduché jako vložit disketu do mechaniky. Po zapnutí mne tiskárna „oslovila“ poněkud zdoluhavým úvodním monologem. Když byla konečně připravena k tisku a hrčení a fachtání v nitru tiskárny ustalo, vložil jsem papír a čekal, co se bude dít. Tiskárna k mému překvapení potiskla celý list

papíru za až neuvěřitelný čas 1 minuty, a to velice kvalitně. A tiše tímochodem máje 24-jehličková tiskárna Panasonic KX-2123 tiskne černobílou stránku A4 skoro 2 minuty! Při testu tisku z MS-DOSu jsem chtěl vyzkoušet práci tiskárny ve WINDOWS. K mému nemilému překvapení (asi jediné mínus této tiskárny) jsem na disketě, která je součástí dodávky, nenalezl ovladač pro WINDOWS 95. V tomto ohledu asi výrobce poněkud zaspal dobu, ale je pouze otázkou času, kdy chybu napraví. Když jsem si pozorněji prohlížel manuál, zjistil jsem, že tiskárna „rozumí“ jazyku své starší větší sestřičky BJ-200. Jako bylo moje radost, když jsem na instalačním CD WINDOWS 95 nalezl ovladač právě pro BJ-200, a nedověděle představit. Když jsem celý nedočkavý ovladač nainstaloval a vytiskl první stránku, byl jsem s tiskárnou BJ-30 spokojený opravdu ve všech směrech.

K jejím nesporným výhodám patří LCD display, na kterém se



PARAMETRY TISKÁRNY

Metoda tisku:	Bubble Jet (bublínkový tryskový)
Podávání papíru:	automatické kopací podavače 30 listů
Typ papíru:	běžný papír, obálky, fólie A4 až 105 g/m ²
Velikost papíru:	A4 (210 x 297 mm), Letter (8.5 x 11 palců), Legal (8.5 x 14 palců)
Rychlost tisku:	173 cps (režim HQ) 277 cps (režim HI)
Kódová stránka:	437, 850, 860, 863, 865, 857, 855, 852, 864, 869
Rozhraní:	paralelní
Inkoustová kazeta:	BC-10, výtlačnost cca 120 stran (režim HQ, 5% krytí)
Hlučnost:	53 dB nebo méně
Hmotnost:	1,4 kg

zobrazují právě nastavené parametry tisku, funkce zmenšení tisku - tiskárna umí tisknout v měřítku 1:1, 2:3 a 1:2. Další obrovskou předností BJ-30čky je navzdory jejím malým rozměrům vestavěný podavač papíru na 30 listů A4. Dále tiskárna podporuje několik kódových stránek, mezi nimi i Latin II, takže češtinou nejsou na tiskárně žádné problémy.

Tiskárna je vhodná i pro uživatele 8bitových počítačů ZX a kompatibilních, protože umí emulovat tiskárnu Epson ve čtyřech módech. Vyzkoušeli jsme v Proximě tisk s programem Ultra LX/LO (speciální verze programu Desktop pro tisk na 24-jehličkových tiskárnách - bez problémů).

Mám-li tiskárnu zhodnotit, má

asi jako každý výrobek své přednosti i nevýhody. K přednostem bych zařadil design, rozměry, možnost napájení bateriemi, ovládání, LCD display, funkci zmenšování tisku, podavač papíru a samozřejmě cenu (tento malý zázrak techniky lze pořídit za něco málo přes 7.000,- Kč). Nevýhodou této tiskárny je, jako koneckonců u všech inkoustových tiskáren, právě princip tisku (vyšší provozní náklady a nemožnost tisku více kopií), ačkoliv výrobce uvádí, že inkoust používaný touto tiskárnou má vylepšené vlastnosti. Skutečně musím konstatovat, že tisk byl dobrý i na nepříliš kvalitním papíru.

Tomáš Homolka

OBJEDNACÍ LIST

Objednávám na dobírku ks
tiskárny BJ-30 v ceně 7.350 Kč/ks.

Jméno

Adresa

Město PSČ

Objednací listek vložte do obálky a zašlete na adresu.

PROXIMA-Software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

SLUŽBY INTERNETU

Historie Internetu se začala psát v roce 1972. Tehdy se ve Washingtonu konala první mezinárodní konference o počítačové komunikaci, na které byl poprvé veřejnosti představen ARPANET - do té doby přísně utajovaná americká vojenská počítačová síť. Na konferenci vznikla pracovní skupina, která vypracovala návrh sdružení nezávislých a autonomních počítačových sítí, propojených navzájem prostřednictvím bran do sítě ARPANET.

Tato síť se velice brzy stala ve Spojených Státech velmi populární - zejména díky elektronické poště. Jako největší výhodou elektronické pošty přitom většina uživatelů udávala ne její rychlost či spolehlivost, ale hlavně její neformálnost. Uživatel si mohl dovolit věci, které by si těžko troufl při písemné korespondenci - bez zábrán komunikovat s nadřízenými nebo i s úplně neznámými lidmi, vynechávat obvyklé zdvořilostní fráze, plynule přecházet mezi osobní diskusí a řešením pracovních úkolů. Díky ohromnému zájmu uživatelů o tento způsob komunikace se tak původně uzavřená palovojenská síť stala absolutně demokratickou strukturou, přizpůsobenou potřebám a zájmům nejširšího okruhu lidí. Asi tušíte, že vojákům se to příliš nelíbilo, a proto došlo v roce 1983 k dalšímu důležitému kroku. ARPANET se rozdělil na dvě části - vojenskou síť MILNET, a otevřenou síť NFSnet - základ dnešního Internetu. Časem Internet „vstřebal“ i většinu ostatních sítí, které v té době vznikaly, a dnes již ani nelze přesně spočítat, kolik sítí a podsíť je buď přímo či prostřednictvím různých bran vlastně k Internetu připojena - Internet pronikl daleko za hranice Spojených Států a je možné bez nadsázky říci, že spojuje celý svět. V našich končinách byl až donedávna Internet výsadou několika akademických institucí, a jeho další masivní rozvoj o výrazně brzděn neuladěným stavem našich telekomunikací. Historie se ale opakuje - podobně jako v sedmdesátých letech v USA, i u nás již výhody Internetu okusilo čím dál tím více uživatelů, a Internet začíná pronikat do státní správy, průmyslu, obchodu ...

KOMUNIKACE

Jednou z největších výhod spojení počítačových sítí je bezesporu možnost všeobecné komunikace jejich uživatelů. Základem komunikace v počítačových sítích je **elektronická pošta, e-mail**. Všichni uživatelé, připojení jakýmkoliv způsobem do sítě Internet, si mohou navzájem

posílat „dopisy“ - o to nejen jako jednoduché textové zprávy, ale také jako soubory nejrůznějších typů a formátů. Výhodou elektronické pošty je to, že uživatel nemusí být v době přijetí zprávy k síti připojen - má k dispozici „poštovní schránku“, do které se mu přijaté zprávy ukládají. Většina síťových systémů oznamuje uživateli při přihlášení do sítě, zda má ve schránce nepřečtené dopisy.

Na principu elektronické pošty je založena i další komunikační služba - **elektronická konference, tzv. listy**. Jedná se o elektronickou obdobu oběžníků. Uživatel neposílá poštu přímo adresátovi, ale na určenou distribuční adresu, a z této distribuční adresy potom může odebrat elektronickou poštu každý, kdo o to požádá. Tímto způsobem se jeden dopis dostane k širokému počtu adresátů, kteří na něj mohou reagovat. Distribuční adresy jsou založeny na speciálních serverech počítačové sítě, kterým se říká USTSERV. V současnosti existuje velké množství elektronických konferencí, věnovaných nejrůznějším tématům.

Třetím způsobem elektronické komunikace uživatelů jsou tzv. **elektronické diskusní skupiny, neboli Usenet news**. Tato služba je typickým příkladem síťové architektury typu klient/server. Uživatel se připojuje na své stanici ke klientskému programu, který načítá z databáze zpráv na serveru informace ve formě tzv. hlavičky, obsahující mj. téma, název zprávy, autora a datum. Uživatel si vybere zprávy, které chce přečíst, a klientský program požádá server o piné znění vybraných zpráv. Jednotlivé zprávy jsou v tomto systému členěny pro větší přehlednost do skupin, uspořádaných do tematického stromu. Na rozdíl od elektronické pošty nebo konferencí nejsou zprávy na serveru udržovány donekonečna, ale po určité době se automaticky ruší, resp. jsou nahrazovány novějšími zprávami - pokud tedy diskusní skupiny pravidelně nesledujete, mohou vám určité informace uniknout. Komunikace formou news je méně svázaná konvencemi a pravidly než elektronické konference, a tematika

diskusních skupin nezahrnuje pouze odborná či vědecká témata, ale v podstatě jakákoliv témata, na kterých se účastníci dohodnou.

Další možností komunikace na síti jsou „rozhovory“ uživatelů v reálném čase, i. j. přímo v době, kdy jsou přihlášení do sítě. Kromě jednoduché současné komunikace dvou uživatelů navzájem (tzv. **talk**) je na Internetu k dispozici služba **Internet Relay Chat (IRC)**, dovolující současnou vzájemnou diskusi více uživatelů. Uživatel se připojí pomocí klientského programu k serveru IRC, vybere si jednu nebo několik diskusních skupin (tzv. kanálů), a může přímo komunikovat se všemi uživateli, kteří jsou v danou chvíli přihlášení ke stejnému tematickému kanálu na kterémkoliv serveru IRC ve světě. Servery služby IRC si všechny zprávy automaticky předávají, takže vše, co napíšete, je ihned přenášeno na všechny počítače připojených uživatelů.

Složím poslední doby je zejména ve Spojených Státech možností přímého hlasového rozhovoru uživatelů dvou počítačů, připojených do Internetu, tedy vlastně telefonování po síti. To ovšem vyžaduje vysoké přenosové rychlosti datových linek, a tak vzhledem ke stavu našich datových komunikací si na tuto službu budeme muset ještě nějakou chvíli počkat.

VZDÁLENÝ PŘÍSTUP

Dalším významným přínosem propojené sítě počítačů je možnost využívat a sdílet výpočetní a diskovou kapacitu výkonných serverů a superpočítačů. Ke sdílení prostředků vzdáleného počítače se v síti Internet používá protokol **Telnet**. Jedná se vlastně o celou soustavu komunikačních protokolů, zpřístupňujících uživateli různé prostředky vzdáleného počítače. Stejnomený program umožňuje uživateli přihlásit se ke vzdálenému serveru nebo superpočítači a používat svůj počítač pouze jako inteligentní terminál, kterým vzdálenému serveru předává instrukce, a na který se mu vypisují výsledky činnosti. Veškeré výpočetní procesy přitom probíha-

jí na vzdáleném serveru, který vlastně vzdálenému uživateli propůjčuje svoji výpočetní kapacitu.

Probíhá-li výpočet na vzdáleném počítači výpočet, musíme na tento počítač dopravit vstupní data, a přesunout výsledky výpočtu opět na svůj počítač. Při malých objemech postačí klávesnice a obrazovka, při velkých objemech dále potřebujeme mezi počítači přenášet celé soubory. Přenosy souborů mezi počítači v síti Internet definuje protokol **FTP (File Transport Protocol)**. Daleko častějším způsobem použití služby FTP je ale přenos souborů z tzv. anonymních FTP serverů. Na těchto serverech jsou uživatelům Internetu k dispozici rozsáhlé knihovny veřejně přístupných nebo volně šiřitelných programů (tzv. shareware nebo freeware), ale i jiných souborů s různými daty nebo texty. Svě FTP servery mají i komerční firmy, které na nich nabízejí tzv. beta-verze (ověřovací verze nových programů) a demoverze (verze s omezenou funkcí) vlastního software.

INFORMAČNÍ SLUŽBY

„There's Gold Treasures in the Networks“, říká známý americký počítačový odborník, James Martin - pokladem Internetu není ovšem zlato, ale informace. Informace úplně všem, co vás napadne, i o tom, co si jen těžko představíte. S Internetem jsou pro vás otevřeny dveře k informacím nejen všech světových vědeckých institucí a univerzít, výzkumných ústavů, knihoven, muzeí, galerií, ale i tiskových agentur, různých

slátních a vojenských institucí, významných průmyslových a obchodních firem, dopravních a leteckých společností, burz finančních i komoditních, bank a celé řady dalších organizací. Nejrozšířenějšími informačními službami dnešního Internetu jsou služby **Gopher** a čím dál populárnější **World Wide Web**.

Služba **Gopher** umožňuje vyhledávání a prohlížení zejména textových dokumentů z informačních databází různých institucí. Informace služby Gopher jsou uspořádány do stromové struktury nabídek, přičemž tyto mohou být umístěny na lokálním Gopher serveru, nebo na jiném Gopher serveru kdekoli ve světě. Propojením Gopher serverů vzniká nekonečný strom nabídek, nazývaný Gopher Space - soustava „systémů“ cestiček, vedoucích k pokladům Internetu. Služba Gopher může fungovat i jako brána do jiných služeb Internetu - například již uvedené služby FTP. Získávání souborů pomocí klientského programu služby Gopher je obvykle pohodlnější než přímé použití klientské služby FTP. Vzhledem k rozsahu poskytovaných informací je pro uživatele většinou obtížné „procestovat“ celým stromem nabídek až k požadované informaci. Zde přijde vhod služba Veronica, která umožňuje rychle vyhledat požadované informace podle zadaných klíčových slov. Odkaz na tuto službu by měl každý slušný Gopher Server obsahovat ve své hlavní nabídce.

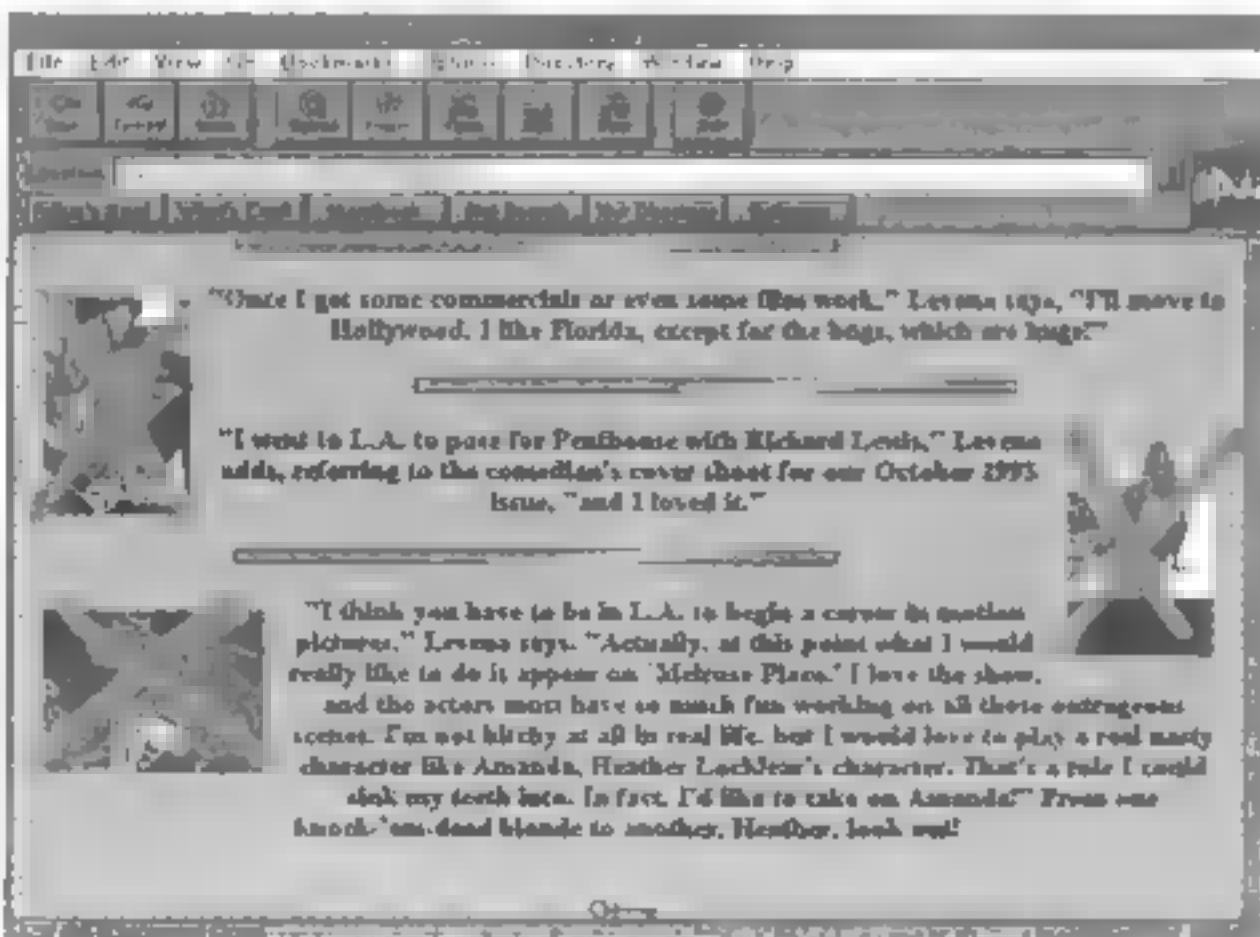
A dostáváme se do finále, téměř k zlatému hřebu přehledu služeb Internetu - službě **World Wide Web**. Kdo již okusil kouzlo

„surfování“ po Internetu, ví o čem mluvím, kdo nezkusil, má čeho litovat. WWW nebo W3, jak se název této služby obvykle zkracuje, je vrcholný produkt informačních technologií dneška. Sjednocuje hypertextové a multimediální postupy k prezentaci informací v libovolném formátu s velmi jednoduchým a uživatelsky příjemným ovládáním. Základem prezentace informací v systému WWW je hypertextová stránka, obsahující přímé odkazy na další informace. Vzhledem k „propletenosti“ jednotlivých odkazů jsou všechny informace propojeny do všeobjímající informační pavučiny. Systém WWW umožňuje zobrazení nejen textových, ale i grafických dat, odkazy mohou směřovat na obrazovou informaci, zvuk, videosekvenci apod., v podstatě je možné tímto způsobem prezentovat informace téměř v jakémkoliv formátu, který lze uchovat v počítači. Navíc se jedná o službu plně interaktivní, takže uživatel může zadáváním různých parametrů ovlivňovat výsledný tvar a obsah získaných informací. Každý uživatel může také vytvořit vlastní stránku, na které zpřístupňuje ostatním uživatelům Internetu informace o sobě a své práci, a také zajímavých zdrojích, které někde v Internetu našel. I když celý systém přímo svádí k bezuzdnému brouzdání a hledání nových a nových informací, i zde je možné vyhledávat jednotlivé dokumenty přímo podle zadaných klíčových slov. Vyhledávacích služeb pro WWW je celá řada (např. Lycos nebo Harvest), a spousta stránek obsahuje odkazy na tyto služby, některé klientské programy pro WWW již mají odkazy na vyhledávací služby zakomponovány přímo ve svém menu. Většina klientských programů služby WWW navíc funguje i jako klient jiných služeb (pošta, Gopher, FTP), a tak umožňuje integrovaný a snadno uživatelsky ovladatelný přístup k všem informačním zdrojům sítě Internet pomocí jediného programového produktu. Jedinou „nevýhodou“ WWW jsou vysoké nároky na konfiguraci a kvalitu počítačů, na kterých lze provozovat grafické klientské programy.

ZÁVĚR

Všechny služby, zde vyjmenované, jsou pouze základní nástroje, které zpřístupňují uživatelům Internetu nepřeberně množství služeb dalších. Internet sice zatím není vysněnou informační dálnicí, ale je to každopřípadně cesta, která k této dálnici pomalu ale jistě míří. Na bouřlivý rozvoj dalších služeb nebudeme určitě dlouho čekat.

ing. Dušan Smetana



Takhle nějak vypadá software, kterým můžete cestovat po Internetu. Obrázky jsme poškodili my, protože nejsme pornografický časopis.

Zde občerstvit



RECEPTÁŘ

NEJEN

SE NEDĚLÍ aneb

U R O B S I S Á M

ZDRAVÍ VÁS NOVÝ MINISERIÁL NA na stránkách Proxima magazine. Nebudeme dlouho obcházet kolem pomyslné horké kaše a přejdeme k věci. Tak tedy: Proč je tu nový seriál? Jistě víte to když nevíte, tak se právě dovídáte, že firma Proxima nabízí kromě spousty jiných zajímavých a šikovných věcí i komponenty do počítačů PC. Když jsem jednou zašel do prodejny Proximy v OD Labe v Ústí nad Labem a viděl jsem tam vystavené základní desky, procesory, grafické karty a další zajímavé zboží, napadlo mě, že možná mnoho lidí neví, k čemu jsou dobré. Tento seriál vám tedy přiblíží počítač PC z trochu jiného pohledu - zevnitř. Ne, ne, ne, neotáčejte stránku, zbytek magazínu vám neuteče. Náš seriál bude psán pokud možno srozumitelně a klade si možná trochu zvláštní cíl - pokusíme se spolu postavit počítač PC. Pro ty z vás, kteří již PéČečko mají, se v tomto seriálu jistě najde také něco zajímavého - například návod na zvýšení výkonu (nebo si prosím poslat ještě jedno - kolik máš počítačů, tolikrát jsi klávkem) -)

Ty z vás, kteří se dočetli až sem a nepřelstovali na popisy her a jiné zajímavosti z obsahu magazínu, tedy srdečně vítám na startu nové štafety Receptáře. Nejprve si v obecné rovině nastíníme, o co vlastně při stavbě počítače PC jde. PéČečko se nestaví jako se kdysi stavěly první počítače, například osmibitové mašinky s procesorem 18080. Ke stavbě PC nepotřebujete vrtačku, páječku, soupravu na výrobu plošných spojů ani programátor PROM/EPROM. PéČečko se dá postavit doslova pouze se šroubovákem. Pokud byste se však rozhodli si počítač postavit, doporučuji kromě pevných nervů jistě alespoň základní zkušenost s elektronikou a částečnou znalost anglického jazyka.

Před započatím vlastní stavby je třeba zvážit, kolik peněz hodláte do počítače investovat a na co ho budete používat. Podle těchto kritérií se totiž budou vybírat základní komponenty - procesor (CPU) a mainboard (viz. dále). Na našem seriálu se budeme pro jednoduchost zabývat pouze stroji, na kterých lze provozovat Windows 95. Tím pádem nám úplně vypadnou počítače AT 286 (na těch 95ky vůbec nejdou spustit), a pro svůj nedostatečný výkon i AT 386. Zbývají nám tedy poslední tři možnosti: 486, Pentium (P5) a Pentium Pro (P6), z nichž poslední uvedená je, jakžto novinka na trhu, zatím neúměrně nákladná. Logickým výběrem jsme se tedy dostali na variantu 486 nebo Pentium. Ti z vás, kteří chtějí počítač používat "pouze" na hry, by měli mít na paměti, že hry

(zvláště lepší) jsou na výkon počítače vůbec ty nejnáročnější aplikace. Proto bych si dovořil doporučit počítač Pentium, jehož další výhodou je vysoká perspektivita při předpokládaném budoucím zvyšování výkonu. Počítač 486 by si měli poslat ti, kdo totiž neví na výkonu přestože 486ky se řadí mezi výkonné počítače - ale jsou počítače výkonné a výkonnější. Jedinou podstatnější předností 486tek je v současné době cena, která jistě při rozhodování hraje důležitou roli.

Kdo z vás si tedy vybral základ sestavy (typ procesoru) může začít přemýšlet, kolik by měl mít počítač operační paměti. Operační paměť také velice podstatně ovlivňuje výkon počítače, zvláště v systémech Windows, OS/2, Linux, atd. Minimální únosná velikost paměti je 4MB, ale při dnešních cenách (asi 800-700Kč za 1 MB) lze doporučit alespoň 8MB. To se týká především těch uživatelů, kteří chtějí provozovat operační systém Windows nebo jemu podobný. Grafici a deskopáci by měli přemýšlet na 16 až 32MB, zatímco audiofili a filmáři na 32 až 64MB.

Dalšími důležitými součástmi počítače (kromě procesoru a paměti) jsou harddisk, grafická karta, monitor, CD-ROM, eventuálně zvuková karta. To jsou komponenty, které neovlivňují přímo výkon, ale spíše vyšší uživatelské hodnoty počítače, i když by komponenty počítače měly být v jakési výkonové "symbióze".

Firma Proxima pro vás připravila několik stavebnic počítačů PC tak, aby si jednotlivé díly jednak funkčně a jednak výkonově odpovídaly. Jsou k dostání na objednávku poštou či faxem nebo přímo v OD Labe v Ústí nad Labem. Jde o základní sestavy 486 Junior, 486 Power, 586 Junior a 586 Power. Základní sestava obsahuje mainboard, procesor a grafickou kartu. Objednací kupón na sestavy a další komponenty najdete na straně 36.

MAINBOARD, TAK, A NYNÍ BY-

cham si měli alespoň rámcově objasnit, co znamenají výše uvedené termíny. Tedy mainboard (motherboard - hlavní/matěřská deska, česky základní deska) je hlavní součástí počítače PC. Jde o mechanickou i elektronickou základnu počítače. Do této desky se instaluje procesor, paměť, grafická karta a jiné rozšiřovací karty. Mainboard na sobě nese obvody pro ovládání periferií, sběrnic, cache paměti, procesoru, u 486 a 386 většinou i harddisku a floppy disků a I/O (input/output, česky V/V - vstupně/výstupní) porty.

PROCESOR (CPU) JE HLAVNÍ VÝKONNÁ JEDNOTKA počítače. Instrukce a příkazy, které počítači uživatel předává zpracovává

právě procesor. Z toho logicky vyplývá, že čím rychlejší procesor, tím rychlejší počítač. Není to však ani zdaleka tak jednoduché, protože komunikace mezi uživatelem a procesorem je realizována prostřednictvím periferií a paměti, takže se u nevhodně volených komponentů může stát, že procesor je sice výkonný a všechny výpočty provede okamžitě, ale protože musí "čekat" na paměť nebo grafickou kartu, je propustnost celého systému velmi omezená. Uživatelé samozřejmě zajímá, jak se chová celý systém a ne jak rychle fungují jednotlivé komponenty.

SBĚRNICE. S PROBLEMATIKOU PE-

riiferií úzce souvisí pojem sběrnice (bus), který lze definovat jako soubor vodičů datových, adresových a řídicích (fyzická organizace) a komunikační protokol (logická organizace). Z hlediska stavby PC nás zajímají pouze sběrnice, které lze využít pro rozšíření počítače, tedy sběrnice ISA, která je sice zavazenejším standardem, ale pro její malou propustnost se v dnešních počítačích používá pouze na zařízení, která nepředávají najednou velké objemy dat (faxmodem, zvuková karta). Výhodou této sběrnice je, že periferie pro ni jsou nejlevnější. Druhá dnes už také standardní sběrnice je sběrnice PCI, která je podstatně výkonnější než ISA, a proto se používá k připojení radičů harddisků, grafických karet atd. Všechny základní desky, které budeme v následujícím textu v souvislosti se stavbou PC zmiňovat, mají obě sběrnice.

GRAFICKÁ KARTA JE POJEM, O

kterém by se toho dalo napsat víc, než by vešlo na stránky magazínu. Vezmeme to tedy zkrátka. Existuje několik typů grafických karet (MGA, CGA, EGA, VGA, SVGA) které se principně liší. Jde v podstatě o jednotlivé vývojové stupně kvality a výkonu grafických adaptérů. Dnes má smysl se zabývat pouze kartami VGA a SVGA (VGA kartu už možná ani neseženete). Grafická karta je zařízení, které zprostředkovává obrazový výstup počítače. Důležitými výkonovými parametry grafické karty jsou velikost videopaměti, typ sběrnice, pro kterou je karta určena, eventuálně parametry grafického akcelerátoru.

Tak, probrali jsme si rámcově jádra počítače, což by snad pro dnešek mohlo stačit. Těším se na příští setkání na stránkách Proxima magazine.

- THA -

pokračování v příštím čísle PROXIMA magazine
kupón na objednávku stavebnice PC najdete na straně 35

BURZA

Č T E N Á Ř I K Ý S E R V I S

INZERCE

■ Koupím tyto hry na Didaktik: Back To Skool (jen na originální kazetě) Dizzy 7 (na kazetě nebo disketě 3.5") a Turtles 2 (jen na disketě 3.5") Martin Tobola, 17. listopadu 316, 743 01 Blávec. Tel.: (0655) 22 89

■ Prodám Didaktik M (2000 Kč), řadič ZX DISKFACE QUIK 128K (3000 Kč), disk mechaniku 3.5" (1200 Kč) zdroj pro mechaniku (500 Kč) diskety DP TOOLS (250 Kč) CP/M (250 Kč), ovladače (250 Kč) asi 20 ks disket s hrami a programy (a 80 Kč). Při odběru celé sestavy cena jen 5500 Kč - sleva 2700 Kč. Rostislav Kriz, Bezručova 1, Blansko 678 01 telefon domů 0506/54 132, do zaměstnání 0506/82 42 36

■ Prodám ZX Spectrum+ disketovou mechaniku D-40, minigraf D507 joystick - vše 100% funkční. Dale software literaturu. Cena dohodou. Michal Řiha, Anežky Male 788 Praha 4, 149 00

■ Prodám plotter COLORGRAF Artma 0512C s vlastní inteligencí HPGL příp. k ZXS nebo PC Kreslí i na Cupresit A3/A4 8 aut. vym. per. reg. zdvihu a přítlaku. Téměř nový za 3500 s demo disketou a příslušenstvím. Ivo Karban, Štítného 14, 130 00 Praha 3

■ Prodám Sinclair ZX Spectrum 128+ a novou fólii do klávesnice za 2600 Kč a TV Minidesla za 600 Kč. Možná i s manuály a programy. Kupci daruji kazeták. Volejte na tel. 05/521 723

■ Prodám osobní počítač SHARP MZ821 s magnetofonem 32kB případně VRAM, kazety se software vše za 3 000 Kč. Volejte na číslo 047 / 550 12 (ve večerních hodinách)

INZERTNÍ KOUTEK FY EURISCO

■ Nabízíme domácími vodní filtry Dionela, sloužící k dopřevě vodovodní vody na dobrou pitnou vodu. Vysoká kapacita, přiměřená pořizovací cena, zanedbatelné provozní náklady. Informace poskytně EURISCO, Klášská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax: 047/521 17 08.

■ Hledáme prodejce vodních filtrů Dionela v multilevelovém systému. Maximální provize, minimální omezení vašich aktivit, všemožná i nemožná podpora. Informace poskytně EURISCO, Klášská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax: 047/521 17 08

■ BV BROKER s.r.o. - vykupujeme akcie, zkuste naše ceny, budete určitě příjemně překvapeni. Informace poskytně EURISCO, Klášská 8, 400 01 Ústí nad Labem, tel./fax: 047/521 17 08

DOTAZY

ODPOVĚDI

Tentokrát
(pro změnu)
žádné dotazy!

Je to neuvěřitelné,
ale je to tak!
Přišli nám dokonce dvě
odpovědi, ale bohužel obě na
stejný dotaz...

V souvislosti s reklamacemi námi vyráběných kabelů pro tiskárny Centronics zasíláme vysvětlující upozornění, které nyní také přidáváme k vyrobeným kabelům

UPOZORNĚNÍ!

Některé televizory, zesilovače a další zařízení (především starší výroby) nejsou dostatečně odděleny od síťového napětí v zásuvce a jsou schopny i ve vypnutém stavu síťovým napětím přes počítač poškodit interlace v tiskárně, případně i interlace v počítači. Proto vždy během připojování a odpojování tiskárny od počítače mějte počítač odpojen od všech dalších přístrojů. Nikdy nepřipojujte ani nedepojujte počítač od tiskárny, není-li počítač od ostatních přístrojů odpojen!

firma MICROEL

■ ZX029502: Hru Bloodwych vlastním a mohu vám ji zaslat v 5.25 verzi (spolu s opravami a doplňky recenzí) za cenu diskety a poštovního uhrazené poté složenkou. Luboš Svoboda, Královský vršek 48, 586 02 Jihlava, tel. 066/721 05 33

■ ZX029502: Mám větší množství programů na ZX spectrum a mimo jiné i program Bloodwych, pokud máte zájem, napište mi na moji adresu Jan Boháček, Lidoměřská 179, 411 72 Hořinka nebo můžete zavolat k večeru na telefon 0411/50 07 92



Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SDOUPCOVÁ INZERCE Chcete-li v podat inzerát, zašlete složenkou typu „C“ (můžete použít složenkou přímo z PROXIMA magazínu) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze“), inzerát napište čitelným háčkovým písmem a přiložte k němu kopii ústředku složanky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo placenou inzerci kontaktujte FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této stránce. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědovci a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku, bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste někdy problém? Řádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazínu (příště to tedy bude 0296, přespříště 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže žanec, že se dostaneme přes 10 je pravděpodobně). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - Inzerce“. Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz“. Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď“ a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají promalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

PŘEDPLAŤTE SI

proxima
MAGAZINE

Zajistěte si na předplatěné číslo PROXIMA magazine již teď...

...a získáte navíc 1111,- Kč!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánek.
- Každé číslo dostanete s několikodenním předstihem oproti předplatitelům ■ navíc - *poštovné je samozřejmě zdarma!*
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám šest, tj. tento ročník (bez tohoto a minulého čísla)
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 7 předplacených čísel ■ bude 210,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C“ - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce“ na rubové straně složenký napište „předplatné PROXIMA magazine“).
- Složenku uhradte na poště. Podací listek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamací.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku ■ 37,- Sk (za 6 čísel tedy zaplatíte 222,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zašlete na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice
■ 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428
bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenký - použijte složenký, kterou Vám dají na poště!

DALŠÍ SOUTĚŽ O DALŠÍCH 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magazine a není?

Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstříhnete tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystříhnete ho a zašlete na adresu redakce.

Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování ■ 1111,- Kč, které proběhne přesně 8. 6. 1996. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhraďte 1111,- Kč!

do soutěže budou zařazeny kupony odeslané mezi 1. 12. 1995 a 1. 6. 1996

Kč h	Zúčtovat i data platby	Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Odesílatel:	Podací číslo
					Příjati:
Kč h		Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Odesílatel:	Podací číslo
					Kontrolní listek
Kč h		Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. P. O. Box 24, pošta 2 400 21 Ústí nad Labem	Odesílatel:	Podací číslo
					Ustávek pro příjemce
Kč h		Adresát:	PROXIMA - software, v. o. s. Velká Hradební 19 Ústí nad Labem I	Odesílatel:	Podací číslo
					Číslo v rubříku

INFORMUJTE SE O NOVÝCH
VYHODNÝCH
MOŽNOSTECH INZERCE

FKK Company, s.r.o.

Košická 8 / P. O. Box 131 400 01 Ústí nad Labem, tel.: 047 / 521 40 30, fax: 047 / 521 17 08

CARTOON COLLECTION

A už je tady další balík programů od Code masters. Tentokrát se jedná o Cartoon collection, kde najdete nové Dizzyho kamarády. Dnes se tedy podíváme na hry: Dizzy, CJ's elephant antics, Slightly magic, Spike in Transylvania a Seymour at the movies.



DIZZY

Tom už jsem mluvil minule, takže nebudu rozebírat. Jedná se opět o první dobrodružství Dizzyho.



CJ's ELEPHANT ANTICS

A máme tady nového kamaráda Dizzyho CJ. Jde do světa. Je to klasická plošinovka na které musíte nalézt své přátele (slonečky) a osvobodit je. Cestou na Vás útočí opice, krysy a tak dále. Všechno víte co máte dělat... Skvělý scrollovací plochy, dobrá hratelnost a barevná grafika.



SLIGHTLY MAGIC

V této hře zase musíte s ospalým mladým kouzelníkem napojet draky, kteří už chtějí chrlit ohně. Pochopitelně, že toto není jediným cílem hry, musíte zachránit princeznu Croaku, kterou vězní drak. Aby jste mohli toto udělat, musíte nalézt různé čary a různé máry a tak podobně. Jedná se o klasickou Dizzyovku, ale s jinou grafikou a hudbou. Pro palmeny Dizzyovek je tato hra ideální.



SPIKE IN TRANSYLVANIA

Spike je další kamarád Dizzyho. Ocitá se někde ve Transylvánii, kam zapluli s celou Vikangskou lodí. Těžko říct co tu máte dělat. Z manuálu jsem to nějak nepochopil a hratelnost hry se mi nelíbí, hm... zkrátka nevím jak se dostat přes první obrazovku. No, každopádně má Spike in Transylvania dostatek grafiky a hudby (pro 128k), takže to co mají rádi logické hledací hry tuto jistě ocení.

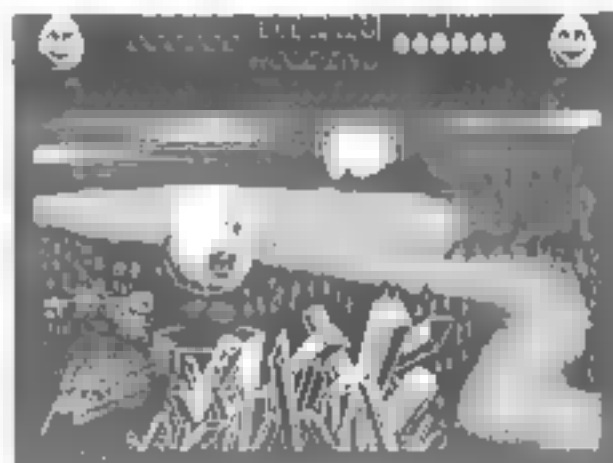
SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD ALIAS SEYMOUR AT THE MOVIES

Následuje Seymour. Další spolubojovník Dizzyho v jeho dobrodružství v Hollywoodu. Někdo sabotoval natáčení a Seymour musí najít ztracené scénáře a zřejmě zrežimovat závěrečnou scénu. Cestou potká strašného Frankena, dábla Dinga a další.

Je vše. Závěrem mé drobné hodnocení. Všechny hry mají výbornou grafiku a hudbu navíc pro majitele 128k nepřelaf o.

Dizzy č. 1 - ten je již trochu starší. Například Slightly magic má i vynikající samplovaný hlas v dobré kvalitě na AY. Spike in Transylvania a CJ's Elephant antics

se mi líbí trochu méně, ale navrám, že jsou špatné. Seymour at the movies je klasická jakou byl Dizzy 3 nebo 4 s vynikající hudbou a grafikou. Cartoon collection opět



obsahuje malý návod. Ládá se rozložit a hned je velký a dvě kazety.

Ode mě zatím vše.

JSH



RECENZE HER



Sherwood

DSA Computer graphics/UltaraSoft

Ze Slovenska k nám snad ještě dodnes přicházejí zajímavé hry pro ZX Spectrum. Například Towdie, Na starom zámku (nebo tak nějak) ■ jiné. Dnes si řekneme něco o hře Sherwood, která vychází pravděpodobně z celovečerního filmu Robin Hood the king of the thieves.

Ačkoliv je DSA geniální grafik, tak Sherwood se mi vůbec nezdá. Posudte proč.

Texty ■ tam, co máte dělat (zachránit zemi od Normanských utlačovatelů atd) ■ přečtete v úvodu, kdy se dekomprese hlavního bloku. Po rozdepakování hlavního souboru mě strašně potrášila hudba. Byla našťastí jenom 48k (tedy Baep), ale dala mi falešná a nemelodická ■ startu hry se objeví klasický Defender of the crown, což už není originální. Navíc zde nemáte možnost výběru hráčů jako v Defenderu, ale hrajete jenom ■ Robinem. To nevyčítám, nakonec se tak hra jmenuje, ale pojďme pěkně dál. Smysl hry jsem z autorových textů pochopil, ale hra je asi o něčem jiném. Normandé ■ přivlastňují území po celé Anglii a Robin jim v tom musí zabránit. To je velmi logické. Ze, ale skutek nějak utek. Zatímco Robina nepřibývá,

Normandů je stále víc a víc. Kde brát peníze na šípy, abych se bránil. ■ tam později. Musíte ■ Robinem prchnout někam do chládku a tam zůstat. Ted ■ tam jak sehnat peníze. Nabízí se dva způsoby. Jít do hospody a tam hrát v kostky. To je ale hloupě. Nemáte šanci to ovlivnit (pokud ■ není nějaký cheat). A nebo můžete jít loupat. Co ■ koho autoři neuvědli, takže se můžu domnívat, že Robin šel loupat i chudé žebráky (ně kdy tomu tak skutečně je). Jeden den Robin uloupí 20 nebo i víc liber ■ druhý den třeba jen ■ nebo 5 liber. Pokud se Vám podaří úspěšně naloupit tak 50 až ■ liber, kupte za to šípy. Vše ostatní je Vám na nic. Čím víc šípů tím líp. Ano je možná pravda, že oštep nebo šit Vám vydrží víc jak šíp, ale na to můžete klidně kašlat. Takže stále loupíte a loupíte, občas na Vás zaútočí Normandé ■ to je tak vše. Jednoho dne (asi den 14 nebo 15) narazíte na Tucka (nějaký opat) a ten Vás vyzve na souboj v lukostřelbě. Připomíná ■ Daley Thompson's O Challenge, ale žádná digitalizace tu není. Graficky tato část není nejhorší. Řekl bych, ■ je docela hezká, ale jak ■ ■ a hratelnosti bři Balarové představo-

vali nějak nechápů. Když nemáte Kempston, tak jste namydlení nebo vyklepaní vyčerpáním z mláčené do klávesnice. Na klávesnici jsem to zkoušel asi 30 minut (málem jsem ji zničil), ale nedal jsem ani jeden bod. Což se s Kempstonem srovnat nedá, tam jsem dal aspoň těch 20 ze tří mále-li zpomalovač, tak to jde lehce). Prohrát s Tuckem je tak pět ku dvěma, takže se nelézte, že výhra bude lehčí. Tak to bychom měli. Jednoho dne se stane, že na Vás Normandé přestanou útočit úplně. Všechny části země mají obsazené a na Vás už skutečně neútočí (proč, to nevím). Loupe, jak nejvíc to půjde a až budete mít tak 100 až 150 liber, nakupte šípy ■ vše co máte) a pak zase lupte a čekat. Narazíte na nějaký průvod princezny Marion a když nemáte 98 šípů prohraje. Už asi chápete. Průvod doprovází 98 vojáků ■ když zbyde třeba jen jediný, tak hoď směle. Když zrovna toto nevíte, tak Vás to ■ da tak naštve. Pak lupte zas. Občas zajděte do hospody a poslouchejte nebo hrajte kostky. Poté, co opat, který by s princeznou Marion, zaplatil vším zlatem za večer, máte přes 200 liber, a tak můžete hrát jak se Vám líbí. Bohužel ■ v hospodě máte směle. Jakmile tam vstoupíte víc jak ■ krát (přesně číslo neznám, ale je to víc jak 7), tak Vás jeden z nich pozná a všichni Vás ubíjí k smrti. Řekl bych, dost divné. Pokud se budete držet v chládku někde bokem ■ přečkává jeden den za druhým, tak přijde zima. Robin se ■ družnou uchýlí do nějaké vesnice, tu pak přepadne mor ■ jsme zase tam kde jsme byli. Robina také mohli vesničané znásilnit a vyšlo by to nastějno. Proč toto autoři nenapadlo, ale nepochopím. Velmi zajímavé je dobývání hradu. Měl jsem přes 350 liber, 150 šípů, 5 mečů, dva lidi a pokusil jsem se napadnout hrad. Nevím proč, ale ■ ničemu nepodařilo. Robin musel úst a přišel ■ vše, co měl. Zbýl mi jeden šíp (možná taky ■ žádný) ■ nula peněz. Velmi zajímavé je ■ to, když navštívíte barona. Bude sedět ve svém křesle a honkat nahama. Jakmile Vás uvidí, tak po Vás hodí nůž a Robin ■ mrtev. Rovněž se můžete převléknout za žebráka a pokusit se jít za mnichem (nebo někam do kláštera), ale mnich u brány Vás pozná a vyhodí. Volba - převléknout se lépe za žebráka - ■ bohužel není, tudíž zase nevím co s tím. Ham je věčné ■ hospodě kale v jiné než do které můžete. Vyhra zřejmě je nalitý od rána do večera, protože ve svém bunkru ho netže nikdy zastihnout. Já vím, teď jsem to trochu přehnal. Hernovi musíte přinést nějaký šíp, ale jak ho získat taky nevím.

Snažil jsem se získat co nejvíce peněz. Hrál jsem opatrně. Průvod princezny Marion jsem překonal a zvítězil. Poté jsem začal postupně obsazovat zabraná panství, ale do ■ dnu to

nestihnete. Musíte někde přečkat zimu nebo Vás stáhne mor a nikdo z dědiny ■ nepřežije. Dost blbě ■ když už ho neznásilnil, tak se Robin mohl uzdravit a mít podlomené zdraví a hrát pomaleji. Najít někde nějaký tumaj v lukostřelbě se mi nepodařilo, ukryt se do hradu ■ přečkat zimu se mi taky nepodařilo, baron Vás zabije i když se spleete s mezi volbami šít k barónovi a nebo šít lupit. Jeden amyl a ste víte kde.

Jediné, co se mi jednou podařilo, bylo jít k šerifovi, upálit strážce a zabít ho. Za necelých 7 minut se mi na obrazovku napsalo - zvítězil jsi. Král se vrátil a odměnil. Té Nottinghamský šerif je mrtev. (možná kecám). Už si to přesně nepamatuju, co tam bylo napsáno, ale jistě si dokážete takovýto konec domyslet i sami. Podařilo se mi to velmi lehce a nepotřeboval jsem k tomu ani ožralého Herona, Barona ■ opata. Eventuelně jsem nemusel vyběhat jak idiot jedno panství ■ druhým.

Kde ■ zakopaný pes v této hře by nám mohli říci spíš autoři, ale stejně tak jako Vy si myslím, že to nemá smysl. Hra chtěla být dobrá, zajímavá ■ poutavá, ale není tomu tak. Hraní této hry mi připadá jako hledání nekonečných životů do Desktopu ■ je mi jen velmi líto, že oč ■ DSA dobrý grafik, tak by to už konečně chtělo něco silně originálního.

Závěrem bych ještě řekl, že Sherwood jsem zřejmě nepochopil. Všechny výtky, které jsem zde napsal asi mají i své řešení. Nemyslím si, že by DSA udělali takové kopanço, ale je jen nulno říci, že jako uživatel, když si koupím hru, tak chci, aby mě chytila, aby mě upoutala svou hratelností, nápadem. Chci, aby mě upoutala i tím, že na něco přijdu sám, ale v této hře jsem nepřišel asi na nic. Možná jsem na něco zapomněl, každopádně autoři mohli napsat rozhodně více textů v úvodu. Beru-li v potaz logiku a složitost u her typu Dizzy, tak je alespoň někde uhranu, něco někomu dám a podobně, ale v této hře ani mrk. Zřejmě tu bude nějaká jiná finla na kterou jsem nepřišel a dost mne to mrzí.

■ Žije Towdie (ten už je lepší)

JS4



EIDOLON 128K

Tuto poměrně méně známou hru se nám podařilo sehnat ve verzi only 128k. Možná si někteří z Vás (hlavně však pamětníci zlatých let 1986 - 1989) vzpomenou na 48k verzi, která i u nás kolovala, avšak bez dohrávek a Multifacenuť (na MFC 1).

O tom, že by mohla existovat i 128k verze vědělo jen pár zasvěcených a po letech OMAR PICTURES importoval tuto hru do naší republiky se Vám dostává její popis.

Eidolon je prvním reálným Dungeonem pro Spectrum. Pohybujete se v 3D bludišti, prezentovaném jako oblouky stropní klenby. Můžete se otáčet, chodit dopředu, dozadu a pohyb je docela plynulý, nikde to neškubá. A konečně: oč ve hře jde?

Byl jste vržen do podzemních hlubin a musíte najít známou jezerní příšeru. Ta je však ukryta někde vzadu a k tomu aby jste se jí dostali musíte nalézt několik diamantů a zničit pár příšer. Hra obsahuje několik LEVELŮ a každý LEVEL brání Pánu Dungeonu. První co musíte udělat je, že najdete ostatní drabné příšerky (malé dráčky, ještě menší dráčky, dokonce naleznete i vtulníček) a poté musíte nalaznout vládce toho kterého levelu. To je velký drak, který brání východ z podzemního bludiště. K jeho zničení však musíte

dodržet řadu věcí. Nejdřív musíte najít postupně všechny malé příšerky a příšerky, dávat pozor na střelivo, štít (shield) a dřívat diamanty ze stěnách (tedy tam, kde bylo nějaká příšera). Velmi zajímavostí je i to, že když vystřelíte, střela (pokud nic netrefí) se začne odrazet od stěn (pozor! může Vás zasáhnout) a Vy ji můžete vzít zpět tak, že najedete na ni tak, abyste ji měli uprostřed traci plochy a až se objeví podalný kosočtverec, tak stisknout SPACE. V bludišti naleznete ve vzduchu se pohybující barevné koule, které jsou ze Energie, střelivo a štít. Na každý Level máte 7 hodin (nebo možná 7 dní) a za tuto dobu musíte najít všechny obludy a postřílet je. K dispozici máte speciální ohnivě koule (*) a pokud naleznete štít, tak se na několik málo desítek sekund stáváte nesmrtelným. Využijte toho.

Level 1 je velmi lehký. Příšer, které musíte zabít před tím, než se dostanete k Pánu Dungeonu, je málo (2 nebo 3) a navíc na-

leznete dost náhodného střeliva a energie. Level 2 jsem už nedohrál, protože jsem vždy někde na jednu potvůrku zapomněl a tudíž mě Pán Brány zavřel cestu zpět a zničil mě svým plamenem.

Co dál ke hře? Spod jen závěrečné hodnocení a nějaké ty blábolky navíc. Eidolon 128k má všechny jednotlivé levely ve stránkách, takže se nic nepřehrává. Navíc jsou tu i AY zvuky a lichá hororová hudba. Eidolon má velmi zajímavý námět, provedení je na svou dobu (pravděpodobně 1986 - 1988) naprosto fantastické a i když nám tyto nejsou známy, zaslouží si určitě obdiv, protože Eidolon (ač se to nezdá) jede skutečně na plný výkon procesoru Z80. Pokud někdo z Vás má titulní obrázek k této hře nebo zná jméno firmy, která tuto bezesporu jedinečnou hru napsala, ať se nám ozve do Proximy (nebo do FKK). Budeme nesmírně rádi.

JSH

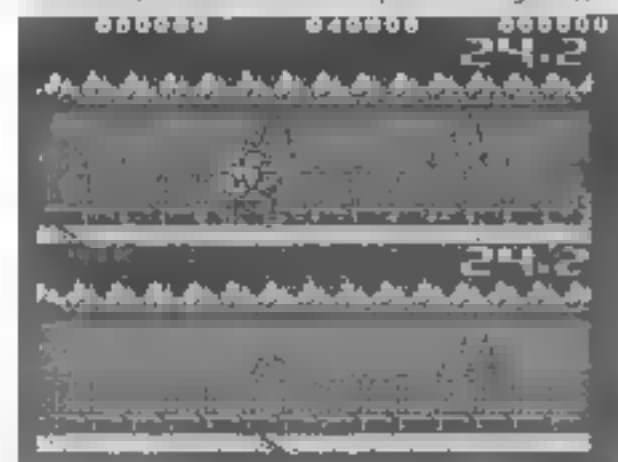
COMBAT SCHOOL

Ocean software Limited 1987

Po dlouhé době tu máme konečně zase něco z produkce známé anglické megafirmy Ocean. Hra Combat School je klasická 'kvedlačka' joysticků za účelem posilování bicepsových a tricepsových svalů (možná i jiných svalů).

Combat School je vlastně škola boje. Něco jako akademie, ale o moc těžší. Akademie je vegát...

Nahrání hry provedeme klasicky LOAD a po startu hry máme na výběr možnosti ovládní, redelíme kláves (pekně anglicky,



žádné Abajo nebo ZQUERDA) a máme zde také možnost volby mezi jedním nebo dvěma hráči.

Hra se skládá z těchto částí

Step 1 - obstacle course (okruh s překážkami)

Step 2 - Firing range 1 38 hits (střelba, povinné zasáhnout 38 terčů)

Step 3 - Iron man race (zápas pro železného muže, ve volné příradě musíte zdolat všechny překážky)

Step 4 - Firing range 2 95 hits (střelba z bazoaky, nutno zasáhnout 95 terčů)

Step 5 - Arm wrestling (přetlačování rukou, páka)

Step 6 - Firing range 3 30 hits (poslední střelba, 30 terčů)

Step 7 - Fighting with instructor (boj s instruktorem)

Level 1 vidíte z přiloženého obrázku, takže



úspěch a grafice a provedení si jistě uděláte kladný. Co se týče hratelnosti musím říct, že se pravděpodobně jedná o nejhůře provedenou hru od Oceanu. Chcete-li hru uhrát musíte zákonitě zničit nejméně dva joysticky, nehledě na nervy kolem stojících, protože ač děláte co děláte, tak Vás program nějak převezze nehledě na to, že v některých dílech jsou obzvláště šlepa místa, do kterých když se dostanete, můžete vše hrát znovu.

Grafické provedení této hry je vynikající, a se musí Oceanům nechat. Rovněž hudba a zvuky jsou docela dobré (trochu zvláštní, ale ujde to) a jinak nevím co by se o této hře dalo více napsat. Kvedlačka joysticků a to je tak vše...

JSH

RECENZE HER

"NOVÉ" PRAO



Možná jste ■ už všimli (možná že ne), že se mi do rukou dostaly hry, o kterých jste slyšeli jen sporadicky a nebo taky vůbec. V tlukku píšu nově trochu v uzavávkách, protože tím hlavně myslím nově nalezené starší hry.

V PROXIMA MAGAZINĚ brzy vyjde takový malý popis na zajímavou hru HEROQUEST Return ■ The Witchlord. Ačkoliv první verzi má řada majitelů Specter, tak druhou jsem u nás v ČR (dokonce ani v SR) nesehnal. Lhal bych, kdybych řekl, že nesehnal vůbec, ale podařilo se mi sehnat asi dvě verze (jedna 48k a to je mi jaksi [Vacsy] na nic ■ druhá už byla konečně 128k, ale CRACKED BY Theo DePill a ta se po několika minutách kousla. Takže mi nezbyvalo nic jiného než třeba kontaktovat pár známých v Jižní Americe a hru od nich sehnat (téměř koupil a nechtléte znát způsob platby). Kompletní verzi této hry (sem obdržel naprosto v pořádku (originál) a bez všemožných lejsů ■ hlavně SNAPU (sem ji upravil do formy přijatelné všem majitelům diskových systémů (packed old).

Další hrou která Vás asi chytne ■ srdce je starý dobrý Arkanoid 2. Kupodivu i toho mám ve verzi 128k, kde navíc hudba a velmi hezké zvuky na AY. Pokud vím, tak u nás tuto hru asi nemá naprosto nikdo (leď ■ by si ji chrachtal jen sám pro sebe). Rovněž jsem Arkanoida (pochopitelně že originál) chytl za pačesy a pořádně ho zakompresil a zapoukoval (ať se na mě imagine nebo kdo ■ dělal nezlobí, ale level 27 prostě nehrajete a ostatních nad 23

ani nemluvě), takže můžete Arkanoida zase nahrát kdekoliv a na čemkoliv.

I pro mě osobně bylo dost šokující, když jsem na jednom kompletu ■ teď se podržel z Grónska (tak nekecám) objevil ■ zajímavé textové hry od DÉLTA 4 Bored of the rings 1,2 a 3) F Fuka a nich kdysi psal ve svých Počítačových hrách, ale po úmorném shánění (ať u nás či ve sfedomosti) jsem je nikde nemohl sehnat. Dnes ■ je mám

Přišly na trochu dost peněz, ale to Vás asi nezajímá. Hry jsou parodií na textovky stylu Hobbit. Už název sám říká Bored of the rings, což v překladu znamená Znuděn prsteny (mysleno Tolkienovými Pány prstenů) ■ všechny tři části jsou velmi kvalitní. Přestože nejsem brutálním paňanem textovek, tak se mi podařilo sehnat z Grónska to ale ■ nebylo (lentokrát z Německa) třeba další parodií na Hobbila a to Boggito, ■ kterém rovněž F Fuka něco málo napsal ve své brožurce Boggit začíná podobně jako Hobbit. Autoři Fergus McNeil a Judith Child (jen málo žen tvořilo na Spectru, vzpomeňme třeba ještě ■ Sindy White a její geniální ANI ATTACK -

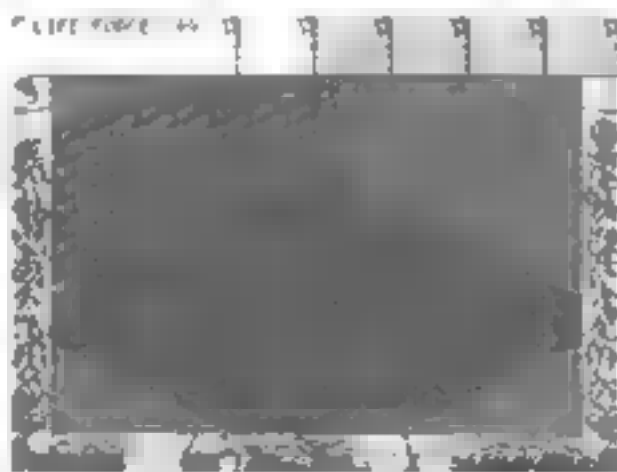
K S White se vrátím ještě později) zde opět využili grafiku a textu, které do sebe kombinovali Hobbit. Velmi zajímavé je hlavně to, že jsem se ani po několika hodinách nedostal z první místnosti a celá hra mi spíš připadá jako jeden velký anglický žertík (budu ale strašně rád, když se budu v tomto mýlit), protože ať jsem dělal co jsem dělal, nemohl jsem přijít na to, jak se vyšplhat oknem ven, nebo zadat kód do zelených dveří (vše v té hře ■ zelené). Na pomoc přišel jeden zběhlejší paňan textovek (ať jich už taky projel dost) ■ přišel jen na dvě věci. V místnosti je truhla, zdánlivě v ní nic není. Jakmile uděláte PICK UP tak skočíte do bedny (PICK UP ■ při tom zvedni, vezmi ne ■ podobné slovo), pochopitelně že musí

být otevřená, ■ v ní najdete notýsek s daty narození Vašich přátel (data jsou nesmyslná ■ tak Vás napadne, že to budou asi nějaké kódy do dveří). Jak z bedny ven mě trochu pobavilo - CLIMB OUT, člověk by čekal něco jiného. Ale nejlepší je skočit do bedny příkazem PICK UP. Na nevdí pojdme si říct něco dál. Podrobně jsem nerozepisoval Zelenou toaletu na jihu, ■ že se skočil z okna Grandall a položil před Vás čokoládu, která pak vybuchla, když jste mezi tím prohlížel toaletu ať ať, takže zkuste otevřít dveře, nebo zadat kód z notýsku. Jak to udělat opravdu nevím, ENTER CODE a nebo něco podobného nejde, takže Vám nezbyvá nic jiného, než hledat další a další věci. Ačkoliv nic nevidíte (coby Bimbo) můžete zkusit třeba EXAMINE PICTURE (jsou nakresleny na stěnách) a dozvíte se něco o lichých číslech, ale pak byl alespoň mému trápení konec. Bimbo dostal hlad, zakručelo mu v břiše a zemfel. Pravděpodobně ■ výše napsané mou neznalostí textových her, anglickým humorem (eventuelně anglickým chápáním rozličných věcí), a částečnou znalostí angličtiny, takže takhle vše má pravděpodobně vliv na to, že

se dál v této hře nehnu. Nevadí, v Boggitovi si můžete ulevit třeba slovem SHIT a program Vás pošle na zelenou toaletu, protože v hale TO udělat nemůžete a ztráctě s tím čas. Takže jestli uděláte SHIT na toaletě, tak se ze záchodové mísy vyklube šílený

Monster a strašně Vás kousne (kam, to se není řečne Vám „uvidíme se později“ a pak zase zmizí. Můžete rovněž zkoušet i nadávky, mluvit na někoho ■ tak dál.

Další zajímavou hrou ■ které jsem nevěděl, že by mohlo být 128k byl Iron Lord. Toho jsem sehnal u Indiánů skoro až na pianinách Nasca a po jeho nahrání jsem byl unesen, co ■ všechno je najednou. Popis této hry vyšel v Proxima magazine 1/96. Iron Lord 128 má vše, co měla 48 verze, dohrává se pouze část BATTLE ■ DUNGEON. Je tu dobrá hudba na AY, nějaká grafika navíc ■ ■ je tak asi vše. Jak jsem hru dostal, tak jsem ji okamžitě rozbil (pochopitelně bez MFC nebo SNAPu) a zjistil jsem, že úprava pro D40 nebo jiné diskové systémy by člověku, který v tom má trochu



ZXWBARI20

praxi, zabrala cca 30 minut (zase i s dopravou boblíčky na nádraží) a člověku, který strojáku rozumí alespoň trochu, asi něco víc, ale stejně jsem to přehnal. Má to trvalo (samotné loadery) asi 5 minut a zbytek profíkál kompresor a finální rozaldřovací ru-linky a podobné srandičky nutné k dobrému designu formátu hry.

Výše jsem uvedl zmínku o Sandy White, jedné z mála žen, které na Spectrum něco naprogramovaly. Spolu s Angelou Sutherland dala dohromady velmi zajímavou hru *I Of The Mask*, na jejíž smysl jsem zatím nepřišel. Po něčem siflíte, nákam chodíte, beze smyslu polehujete v prostoru, fakt nevím, musel bych kecat bez tak kecám. Hra je zajímavá v tom, že je její průběh podobný trochu freescape. Na to, že je hra z roku 1985 a že ji naprogramovaly něžná pohlaví (tedy jak kdy, i ženská může být drsná) je to opravdu provedením dobrý gamej.

Mezi další šokalistycké gamesy patří třeba *Sigma 7* od firmy Durell a to opět ve verzi 128k. Pokud vím, tak ji měl u nás jeden člověk. Dokonce byl z Moravy, ale asi Spectrum prodal dlouho před tím, než se mi ho podařilo nakontaktovat. Takže opět Jihoameričtí Indiáni zapracovali a hru poslali na zcela neznámé kazetě - (Hurricane c90 Made in Bolivia). Kromě hudby a zvuku na 128k, nemá hra nic navíc a mám takový dojem, že funguje i na 48k + AY, takže majitelé těchto strojů si přijdou na své.

Mezi další velmi zajímavé hry, o kterých ví jen pár zasvěcených u nás, jsou například tyto: *Eidolon 128k*, *Tau celr 128k* (special editon), *Redmoon 128* (adventure), *Saboteur 128*, *Falight 2 128*, *Snowball in the hell 128* a další. Kromě *Saboteura 2 128*, který byl špatně kraknut se firmě OMAR PICTURES podařilo výše zmíněné hry sehnat (do krásného stavu je přivedl JSH).



nyří mini-recenze k některým hram.

Eidolon 128 viz a stránku zpátky. Tato hra patří dlouho mezi ty ztracené navždy, ale našel ji OMAR našli, takže se o radost z této hry můžeme podělit s Vámi. *Eidolon 128* je pravděpodobně jeden z nejlepších *Dungeonů* pro Spectrum. Vaším cílem je sbírat diamanty, zabít všelijaké neřádky a postupovat level od levelu stále víc (je možná na hladinu Lochneského jezera). Ve verzi 128k dokonce hraje hudba na AY a ve hře jsou zajímavé zvuky. Ačkoliv na Spectru nikdy *DOOMa* neuvídíme tak věsto, že *Eidolon* se svým provedením a rychlostí pohybu v 3D prostoru blíží v hrátelnosti k

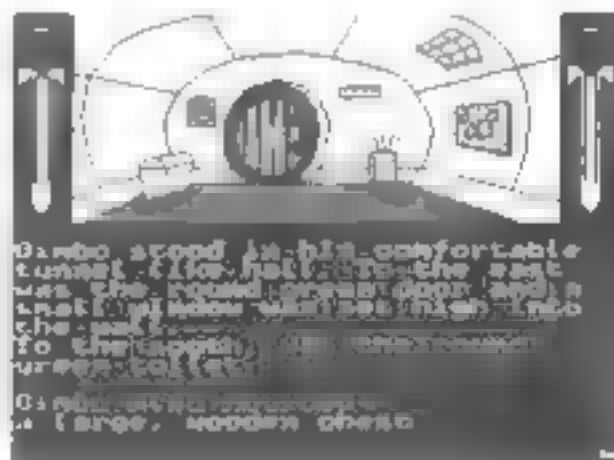


toliko zavržovaném a zároveň opěvovaném *DOOMu*.

Další neuvěřitelnou novinkou je *Tau celr 128*. Jak už jsem řekl, tak se vlastně jedná o široké rozšíření 48k verze. Na hroci ploše přibýly různé věže, energetické koule, dokonce můžete nalézt i soplíci sápu a mnoho jiných věcí. Více než toto udává různé mega informace na začátku a i v průběhu hry informace o zbraních nepřátel, různé mapy měst jsou provedeny a naprostou pečlivostí jako na lóti a 32 bitových počítačích. Ačkoliv upgrade této hry Pete Cooke sám nedělal, nutno říci, že podobných her, které jsou vyfintěny do takových podrobností jsem viděl málo, a což je mu, tak i Johnu Mincambovi patří náš dík.

Falight 2 128 je pokračováním známého *Falightu* od Bo Jangeborga (tvůrce produktu na *SAM COUPÉ*). *Falight 2 128* možná existuje i 48k verze) má fantastickou grafiku, hrátelnost a perfektní STEREO hudbu na AY. Oč přesně v této hře jde zatím přesně nevím (hrál jsem jen z důvodu otestování), takže se nechte překvapit někdy jindy.

O textových hrách *Snowball in The Hell*



128, *Redmoon* nebo *Worm in Paradise* (vše od level 9 a Mandarin) si může player klasických textovek (*Boggit*, *Hobbit*, *Beerland*...) jen zdát, protože nehledě na rozsáhlost místnosti (128k RAM je hořt něco jiného než 48k) můžete psát do dialogového řádku i tehdy když se na obrazovku vykresluje místnost nebo krajina (což u textovek zrovna nebývá zvykem, že).

Aby tento článek nevyzněl jako sebechváta mého herního potenciálu (mám jen 600 her (+ autobus) a zdaleka nemám vše, co bych chtěl). Hry, které mám asi jenom já (viz v tomto článku) a pochopitelně nechci nechat jenom pro sebe a škrblit a, kolik perfektních her mám a že je nemá nikdo jiný, taky nebudu. Sam osobně sháním třeba *Blood brothers 128*, *Savage 128*, *Hysteria 128*, *Zynaps 128* a nebo *Bloodwych 128* (ale hlavně nejen nátorický známý *Multilace* je jsme zase u SNAPu), takže pokud máte, dejte vědět.

Závěrem. Při pohledu na to, že pro Spectrum bylo vyrobeno okolo 10 000 her (údaj z let 1989/1990), neznám prakticky nikoho kdo by měl větší arzenál software pro Spectrum než 2000 her. Pokud mi bude chodit denně tak 5 nových her, abych schrástl vše, co bylo pro Spectrum napsáno (osobně si myslím, že to bude něco okolo 12 000 až 14 000 her + všemožných programů) strávím u toho asi tak 6 nebo 7 let. A já mi opravdu tolik her denně nechodí, takže to vidím leda tak na další 1/4 století. Až to vše nachrástím, tak to smažu a koupím si nějaké Superium 9999986 a implantuju si je do hlavy (včetně 21" monitoru a SCSI 850 GB HDD, vše ve velikosti hlavičky od sirek).

Pro dnešek by mi asi opravdu mohlo stačit, takže se těším zase příště nashledanou.

Pouze pro Praximo magazine

JSH

CD GAMES PACK

"THE CD GAMES PACK"
30 GAMES ON CD - EVERYTHING INCLUDED



Je to bomba! Při nahrávání her do počítače už nemusíte čekat minuty, ale jen vteřiny. Nemusíte mít strach, že programy nejdou po nějaké době přečíst. A ušetříte plno místa, vždyť na CDčko se vejde něco kolem dvanácti mega. A ta jednoduchá obsluha...

Co všechno obsahuje CD Games Pack? CD kabel k propojení počítače přes joystick port a zdířku sluchátek v CD přehrávači, kompaktní disk s 30 výbornými hrami, software pro obsluhu nahrávání z CD a manuál.

Určitě mi dáte za pravdu, jak jsou tyto hry skvělé: Arcade Flight Simulator • ATV Simulator • Bigfoot • BMX Freestyle • BMX 2 Parts 1 & 2 • Death Stalker • Dizzy • Fast Food • Fruit Machine Simulator • Ghost Hunters • Grand Prix Simulator • International Rugby Simulator • Jetbike • Moto X Simulator • Ninja Massacre • Phantomas • Advanced Pinball Simulator • Pro Skateboard Simulator • Pro Ski Simulator • Pro Snooker Simulator, Redmax • SAS Combat Simulator • 4 Soccer Simulators • 3D Starfighter • Star Runner • Street Gang Football • Super Robin Hood • Super Stuntman • Treasure Island Dizzy • Twin Turbo V8 • Vampire.

**To všechno obsahuje
pouhé jedno CDčko!!!**

Je to neuvěřitelné, ale je to tak - už i pro Spectrum existují hry na CD! Toto balení zahrnuje 30 nejlepších her od Code Masters. Jediné, co potřebujete k rozběhnutí programů, je mít CD přehrávač a počítač kompatibilní se ZX. Díky digitální nahrávce předejdete všem chybám při nahrávání... a ta rychlost!

Nyní pár slov o zapojení CD přehrávače s počítačem (ZX Spectrum, Didaktik a kompatibilní). Toto propojení je přes propojovací kabel dodávaný spolu s CDčkem. Jeden konec, na kterém je konektor

JACK, zapojíme do CD přehrávače na místo sluchátek a druhý konec do INTERFACE na místo joysticku, buď KEMPSTON nebo SINCLAIR 2.

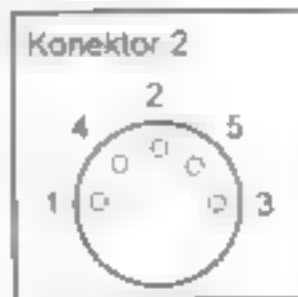
Pokud máte na joystick jiný konektor nežli je na propojovacím kabelu u CDčka, budete si muset vyrobit redukci mezi tímto a vaším konektorem.

Konektor 1 je konektor na propojovacím kabelu přímo od výrobce CDčka.

- vývod 1 - JOY nahoru
- vývod 6 - JOY fire
- vývod 8 - JOY GND (zem, společný)

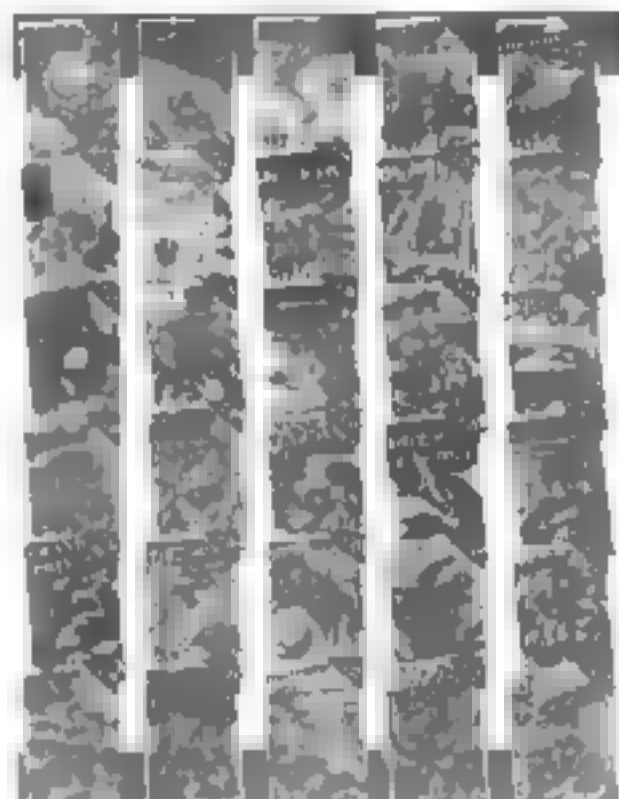
Konektor 2 je další velmi používaný konektor na JOYSTICK.

- vývod 1 - JOY nahoru
- vývod 2 - JOY GND (zem, společný)
- plášť je - JOY fire



Jestliže tedy máte na připojení joysticku k počítači konektor 2, tak pro vás platí, že musíte vývod 1 konektoru 1 zapojit na vývod 1 konektoru 2, vývod 8 konektoru 1 zapojit na vývod 2 konektoru 2 a vývod 6 konektoru 1 zapojit na plášť kovový obal konektoru 2.

Máte-li připojený CD přehrávač k počítači, můžeme přistoupit k vlastnímu nahrání programu



Nejprve nahrajeme zaváděcí program z kazety do počítače LOAD "" ■ stisknete ENTER) Po nahrání programu si zvolíte přes jaký joystick máte CD připojeno - 'K' KEMPSTON a nebo 'S' SINCLAIR 2. Po stisknutí příslušné klávesy se vám vypíše, přes jaký port bude uskutečněn přenos. Toto oznámení potvrďte klávesou ENTER. Nyní nastavte hlasitost na vašem CD přehrávači asi na polovinu (hlasitost nemusí souhlasit, proto je možné budete muset nastavit trochu jinak). Dále stisknete klávesy Q, U, I, T (nejednou) a spusíte CD přehrávač, na kterém jste nastavili číslo hry, kterou jste si vybrali. Pokud jste postupovali správně, měla by se vám hra nahrát. Jestliže vás hra už omrzela, stisknete klávesy Q, U, I, T znovu (nejednou) a spusíte CD přehrávač s číslem nové hry. A tak stále dokola, až do vypnutí počítače nebo do RESETu.

Přejeme Vám příjemnou zábavu!!!

DISKOVÝ ŘADIČ MB 02

MB 02 je diskový řadič pro ZX Spectrum. Jeho prezentace byla ■ spalení na SAMCONU 1994 a 1995. Nyní Vám konečně přinášíme několik informací o tomto systému.

Kapacita diskety:

HD - 1.8 MB
DD - 840 ■

rychlost přenosu:

HD - 40kb/sec
DD - 22kb/sec

Interní paměť:

2 kb EPROM (classic)
128 kb SRAM

■ kb EPROM (služby, utility
- expanded)

128 kb SRAM ■ 512 kb SRAM (možnost rozšíření)

LOAD a SAVE rutiny:

klasicky na 1366 a 1222 (bezproblémový převod her z TAPE na DISK)

možnost nahrávání Headerless files tak jako na tape (x, de, ld a, flag, scf call 1366)

BS BASIC, BS DOS ■ ■ BIOS - BS BASIC ■ klasický BASIC ZX Spectra, avšak ■ vylepšen o řadu věcí (POKE 16384; 65535, POKE 32768; AS, . CLS barva). Dále je ■ BASIC opraven od řady originálních chyb. Povolení zápisu do BS BASIC dává možnost upravit si BASIC podle vlastních potřeb (např. České příkazy, emulace TURBO rom a podobně). BS DOS obsahuje komfortní služby pro práci ■ diskem (podobné jako u D40 nebo D80).

Adresáře: Každá disketa je rozdělena na 256 adresářů. Každý adresář může obsahovat zhruba 65 tisíc souborů (ano!! sedesátpět tisíc souborů). Nikdy se Vám nemůže stát, ■ budete mít disk z poloviny zaplněný a plný adresář. Každý adresář může mít i své jméno. Přepínání adresářů nejenom 50-255, ale i podle jmen (příklad "pracovni" a podobně).

Počet připojitelných mechanik: DOS

umožňuje obsluhovat až 255 mechanik FDD (nutné však hardwarové rozlišení mechanik). V základní verzi 2 ■ v nové verzi můžete bez problémů připojit až 4 FDD !!

Multitasking: Při nahrávání Vám může běžet IM2 a na nahrávání ■ nemá žádný vliv (pokud nepřehrajete vektor přerušení nebo rutinu samotnou). Pryč jsou doby, kdy Spectrum nahrávalo a to bylo vše. Dnes jako i na Amize můžete nahrávat dříve do hry ■ přitom Vám bude znít hudba. DOS rutiny umožňují ještě i druhou formu multitaskingu ■ ní se dočtete v dokumentaci ■ MB ■ nebo na vlastní přání.

Animace: Rychlý přístup na disk umožňuje velmi plynulou animaci i prostřednictvím Basicovského programu 1 load screen. go. ■ I s použitím DOSovských služeb tzv. sekvencním nahráváním z DOSu docílíte fantastičtější diskové animace než ukazoval JSH na SAMCONU 94 a 95 !!

A nejenom to, co jsme výše napsali. Daleko víc, než známe a disketovém systému pro Spectrum, můžete očekávat ■ MB ■. Jak ■ jsem výše napsal, můžete ■ udělat vlastní emulátor TURBO ROM (již existuje), nebo ■ napsal vlastní NMI menu (existuje již MULTIFACE 4.10), při startu BASICU se Vám může objevit WINDOWS logo (neexistuje, ale není problém) a podobných srandiček na Vás čeká milion.

Spectrum se po připojení MB 02 nestává jen lepší hračkou, ale profesionálním nástrojem pro vlastní tvorbu! Pokud váháte, tak si přečtěte tento článek ještě jednou ■ srovnajte parametry tohoto stroje s parametry našich i zahraničních diskových systémů. Uvidíte, že za cenu za kterou si koupíte MB 02 nezískáte tak výkonný prostředek pro tvorbu jinak neuskutečnitelných programů. Rozhodněte se a dejte nám vědět na adresu:

JSH
687 31 ŠUMICE 110
Okr. Uh. Hradiště
tel: 0633 / 63 45 54

FWX COMPANY

reklamní a marketingová společnost

Kompletní nabídka reklamních služeb

Grafika a design

kresby, ilustrace
volná, užitá a počítačová grafika
loga, grafické úpravy, retuše
obaly

Tiskoviny

(návrh, sazba, osvit, tisk)
vizitky, hlavičkové papíry, letáky
dokumenty, katalogy, příručky
výroční zprávy, kalendáře

Textová tvorba

texty inzerátů, výstižné titulky
reklamní slogany

Reklamní a dárkové předměty

samolepky, reklamní cerule
potisk předmětů a textilií

office

Klíšská B, 3. patro, 400 01 Ústí nad Labem
tel./fax: 047 / 521 40 30, 521 17 08

post

P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem

LISTÁRNA



Vážení,

děkuji za novou verzi programu Desktop, nyní vše funguje na 100%. Nyní se mi však vyskytl jiný a daleko větší problém. Koupil jsem si Didaktik Kompakt (3,5" mechanika), ale některé programy ze ZX Spectra+ (+D40) nefungují na "Kompaktu"! Prosím o informaci či jinou pomoc, jaký je rozdíl mezi těmito počítači. Jestli by pomohlo změnit nějaké Paka, Outy... Nebo upravit celý program. Jedná se např. o hry GALACTIC GUNNER, START SWALLOW, COBRA, GREMLINS II, ATHENA... z hudebních AY dem pak např. NANODEMO, PANG SHOW, MEGADEMO 53...

Jedná se asi o 15 programů z více jak 800, ale bohužel to jsou právě ty nejoblíbenější a nerad bych se s nimi loučil.

Snad chápete, proto Vám děkuji za sebemenší radu.

S pozdravem

AMatérské SOFTWARE

P. S. Psal jsem přímo k výrobci Didaktiku, ale doposud jsem nedostal odpověď.

Hm, nechci vypadat jako štoural, ale já bych rozhodně svoje milované Spectrum za

Didaktiko nikdy nevyměnil... br.

Myslím si, že problém způsobuje vektor přerušení IM 2, resp. „opravy“ v ROMce Didaktiků.

Protože programátoři se snaží šetřit místem, wa to dá, vykoumali, že nejkratší způsob, jak vytvořit vlastní přerušení, je ukázat vektorem na poslední byte paměti, do něj vložit 24 (relativní skok zpět, operand si vezme procesor z adresy 0, tedy z ROM! - geniální), skočit o pár adres zpátky a tam umístit rutinu IM 2 nebo odkaz na ni. K tomu je ovšem zapotřebí, aby v ROM byla pasáž „zbytečných“ hodnot 255, které adresaci vektoru IM 2 zařídí (princip IM 2 nebudeme rozebírat, můžete ho najít třeba v Universumové knize Assembler a ZX Spectrum 2).

Protože Didaktik nemá v ROM tolik 255, může dojít k situaci, že vektor ukáže do neznáma a program se zhroutí. Řešení je asi takovéto: najít inicializaci IM 2 (instrukce LD A,XX a LD I,A) a pokud se do registru A ukládá hodnota 58, změnit ji na 59 (těmi čísly si nejsem 100% jistý, ale pokud vynásobíte obsah A * 256, dostanete adresu, kde v ROM musí být 256x hodnota 255 - pro kontrolu).

Problém samozřejmě může být i něčím jiným, ale já si myslím, že za to může přerušení



Vážení,

obracím se na Vás s prosbou o pomoc. Nechal jsem si v Kompakt-servisu ve Veselí nad Moravou upravit počítač Didaktik Gama na repliku ZX 128. Samotný počítač pracuje bez závad, ale nespolupracuje s řadičem ZX Diskface Quick. V módu 128 počítač nereaguje na stisk kláves, v módu 48 "bez úprav" se sice objeví úvodní hlášení DP DOSu, ale počítač se při stisku jakékoliv klávesy (s výjimkou numerických)

Obrátil jsem se již na firmu Kompakt-servis, dále na pana Drexera, a ten mi doporučil Vás, protože se již těmito počítači nezabývá. Proto nyní prosím Vás, zda byste mi mohli pomoci nebo mi sdělit adresu někoho, kdo by si věděl rady. Odpověď prosím zašlete na přiloženém listku.

Předem Vám děkuji

S pozdravem Benedikt Juris.

Problém je v tom, že po předání ZX 48 na 128, už neexistuje mód „bez úprav“ (tuším, že úprava zahrnuje vyškrobání spoje na plošničku). Jako jedinou možnost vidím obrátit se na Kompakt Servis, aby se pokusil sestavu zprávnit. Jiné řešení asi neexistuje, protože firma Dataputer (alespoň podle mých informací) již není mezi námi.



Vážení,

nedávno jsem při návštěvě Prahy zakoupil v prodejně Klub 602 časopis Proxima magazin a to 1 i 2/95. Časopis se mi líbí a už se těším na další číslo. Zajímalo by mě, zda existuje na Spectrum (mám 128+28) program, který by podobně jako emulátory ZX na PC umožnil provozovat programy a hry z jiných 8-bitů, např. z C64 apod.

Předem děkuji.

M Vančíštin

Osmibitové počítače emulují jiné osmibitové počítače s velkými problémy. Doposud jsem neviděl (ale netvrdím, že neexistuje) jiný emulátor než ZX Spectrum pro SHARP MZX 800, který ovšem běhá relativně slušně. Proč je emulace takový problém?

Každý osmibitový počítač je něčím originální (jiný obraz, jiný zvuk, jiný procesor, jiná velikost paměti, atd...), ale jedno mají podobné - jsou na stejné úrovni ■ není v silách jednoho z nich, aby „přechroustával“ strojový program druhého a ještě to stíhal v reálném čase.

Emulátor Spectra na SHARPU je založen na tom, že SHARP má více RAM než ZX 48. Tam, kde je ■ Spectra ROM (0-16383) má SHARP RAM, takže se do této oblasti v pohodě natáhne celý Basic,

tabulka znaků, atd. a ještě trochu místa zbyde - tam je umístěna ručička, která občas přenesla obsah videoram Spectra do videoram SHARPA. Výsledek - běží jenom jednoduché a nezáludné programy, cokoliv, co je více spjata s hardwarem nebo je náročné na vykreslování stojí za houbu nebo se to hroulí.

Myslím, že na Spectrum žádný emulátor jiného počítače neexistuje (vyjma emulátoru Amigy od Patrika Raka, ale to je spíš takový aprílový žertík).



Vážený George K.!

Velmi obdivuji George K.'s listárna, Proxima magazine, Ernteho, Vaše programy (včetně Univerzumových), firmu Proxima jako takovou. Jako vždy následuje po chvilce prosba, tak ani já nebudu výjimkou.

Mám několik otázek:

1) Nemohl by Proxima magazine vycházet tak, aby předplatitelům přicházelo začátkem měsíce (1/96 vyšlo 10. 2., ve schránce jsem ho našel 19. 2.)?

2) Jaká je adresa pana "JSH"? Chci bych se ho na něco zeptat, pokud nechce zveřejnit adresu, jestli by mi mohl alespoň odepsat známku vrátit.

3) Jaký je cíl hry Sentinel? Jak se ovládá?

Při případné odpovědi děkuji

Jan Otvinovský (JOHNYX)

Určitě si říkáte, že všechny tyto pochvalné dopisy uveřejňuji kvůli tomu „obdivu“, co se mi v nich dostává, ale není to tak. Já je uveřejňuji kvůli... no... no kvůli tomu obdivu.

od 1) PROXIMA magazine nemůže vycházet začátkem měsíce, protože to není měsíčník, ale občasník. Pochopil bych, že by měla smysl, aby chodil koncem měsíce, ale to by v něm musely být alespoň dvě stovky na nájem... A teď vážně. Datum v tiráži, kdy magazin vyšel, je orientační. Jednotlivé strany vznikají napřeskáčku a proto pouze odhadujeme, kdy dostaneme hotový časopis z tiskárny (navíc doba tisku je rovněž proměnná a ne konstanta).

od 2) Adresu Jacksona Hollise alias Feddyho najdete na str. 31 tohoto čísla (pod článkem o diskovém systému MB 02).

od 3) Návod na hru Sentinel vyšel kdysi v ZXM (tuším, že to bylo v roce 1992, ale možná se pletu). O co ve hře přesně jde nevím (nahrál jsem si ji jenom kvůli tomu pěťikanalovému zvuku od Fallina).



Dobrý den.

Potřeboval bych bližší informace o tiskárně D100. V příručce DESKTOP je jenom o ni zmínka.

Mám počítač DIDAKTIK M a k němu přípojku INTERFACE MVP. Potřeboval bych bližší informace, aby mi tiskárna tiskla v programu DESKTOP.

Předem Vám děkuji a na shledanou.

Radek Večeřa

Pro tisk na D100 z Desktopu existuje utilita, kterou nabízí firma PROXIMA (viz ceník)

Jako bližší informaci k tiskárně Vám mohu říct jen tolik, že je snad polská, ne moc dobrá, údajně kompatibilní s EPSON a navíc co kus, to original. Hawg.



Vážený pane George K.,

vlastním Váš Dr. Disk a chtěl jsem ho využít k opravě poškozené diskety. Pokoušel jsem se napravit závadu, hlášenou CRC error. Po mnoha pokusech jsem se rozhodl aspoň zachránit překopírovaním (v režimu editoru) nepoškozené soubory. Překopírované soubory jsou vždy typu "B" a nikde v manuálu jsem nevyčetl, jak je nahrát funkčně do počítače. Na novém disku je nahrán soubor ve stejné formě jako na originální disketě. Prosím Vás, poradte mi, jak uvedený problém zdárně vyřešit. Přeji Vám hodně spokojenosti z vykonané práce. Děláte to výborně. Jen tak dál.

S pozdravem

Milan Spáčil

Pokud operační systém MDOS hlásí chybu CRC, znamená to, že sektor sice přečetl, ale že nesouhlasí kontrolní součet, tudíž je něco špatně.

V režimu editoru - při editaci označujete sektory, ze kterých chcete vytvořit soubor, který je nakonec zkopírován na zdravou disketu. Soubor má příponu B a do paměti ho nahrajete LOAD* ** CODE adresa.

Pokud disketa obsahuje soubor s vadným (CRC) sektorem, překopírujte ostatní soubory na novou disketu např. pomocí TOOLSu 80. Pak nechte proběhnout kontrolu v Dr. Diskovi (tak, aby program kontroloval čitelnost sektorů náležících k jednotlivým souborům) a ve chvíli, kdy

Dr. Disk ohlásí chybu CRC, nechte ho, aby obsah sektoru překopíroval jinam. Soubor pak pravděpodobně bude v pořádku, ale není možné vyloučit, že data jsou poškozena.



Vážení,

měl bych na Vás několik dotazů. Před nedávnem jsem si u Vás objednal (telefonicky) 24 jehličkovou tiskárnu LC 240. Zatím tiskne, ale zajímalo by mě jak se používá automatický podavač papíru. V návodu se píše, že se "dá" papír, dvakrát stiskne tlačítko PAPER a tiskne se. Já ale mám jinou zkušenost. Dam papír, dvakrát stisknu tlačítko a nic. Tiskárna vystraženě zapíská a tím veškeré pokusy končí. Když jsem si tiskárnu prohlížel (podavač), tak je jasné patrná mezera mezi převody. Sice tam je to potřebné "mezikačička", ale nevím, jak ho při podávání papíru přidržovat. Když jsem se ptal místních odborníků, mluvili něco a instalační disketě. Jenomže tady je další problém. Já mám jenom hloupoučku DIDAKTIK a s touto disketou nemohu nikdy komunikovat. Poradte mi prosím, jak na to.

Ten pán u telefonu věděl jakou sestavu mám a tuto tiskárnu mně doporučil. Má prý delší "záruční dobu" na tiskovou hlavu, než tiskárny EPSON. Ale potom mě zase mate, proč je tedy v dodacím (záručním) listu napsáno, že záruční doba je šest měsíců. Telefonicky mně bylo sděleno, že záruční doba na tiskovou hlavu je jeden rok. Proč takové nesrovnalosti?

Tak to bude snad vše, co mám na srdci.

S pozdravem Pavel Jakt.

Místní odborníci asi odborníky nebyli, protože hledat souvislost mezi podavačem papíru a instalační disketou je hnm - no, vždyť víte co. Problém vyřeší, když dáte do podavače více listů (asi tak jeden cm).

Záruční doba je skutečně jeden rok. Za nesrovnalosti se omlouvám.



Milá PROXIMA,

vzhledem k tomu, že ste nejspolehlivější firma pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních, obracím se na Vás s

prosbou o radu, a to:

Či by ste mi mohli poradit ako nainštalovať do ART - studia D40 ovládač pre tlačiareň BT 100. V manuáli k ART - Studiu bola napísané, ako to nainštalovať, no neviem, ako vlastne zahrať vhodnú rutínu, aby fungovala BT-100 na ART-Studiu.

Riži

Vzhľadom k tomu, že takováto rutina není v nabídce PROXIMY, budete se muset obrátit na nějakého známého ve Vašem okolí nebo si rutinu naprogramovat sám.

Programovat nemusíte od začátku, můžete vyjít z rutiny, které se k BT-100 dodávají nebo z rutiny pro tisk z Desktopu.

Toto je také možnost, jak obrázek vytisknout: nahrajte ho do Screentopu, převedte z barev do čb formy, nahrajte do Desktopu a vytiskněte. Je to sice trochu krkolomné, ale než seženete rutinu přímo do ART-Studia, tak to snad bude stačit.



Vážena PROXIMO,

rád bych vznesl jeden dotaz ohledně ZX Spectra. Ačkoliv už dávno jsem přestoupil ke třídě PC, nikdy jsem na svého Didaktika nezapomněl. Proto se Vás chci zeptat, zda neexistuje emulátor Didaktik - PC. Jedná se mi totiž o to, aby uměl pracovat s disketovou jednotkou D40. Můj emulátor to neumí (umí pracovat jen s MGF přes nějaký interface, který nemám).

Doufám, že mi poradíte.

Lukáš Mižoch

Obávám se, že emulátor podle Vašich představ neexistuje: jednak neexistuje emulátor Didaktiku (pouze Specter) a navíc žádný z nich nedokáže pracovat s disketami formátu MDOSu.

To první (emulátor Didaktiku) lze vyřešit snadno - do emulátoru Z80 jde nahrát i jiná ROM (musíte si vytvořit soubor .BIN), takže stačí uložit obsah adres 0 - 16383 na disketu a pomocí EIM převést do PC (dále podrobněji viz. text dodávaný s emulátorem).

To druhé (MDOS) bude horší. Leda napsat autorovi Z80, jestli by svůj výtvar nechtěl vylepšit.

na dopisy odpovídal

George K.

INFERNO

Inferno je střílečka, která Vás zavede do vesmíru, jak ho rozhodně neznáte. Svedete v ní nelítostný boj s civilizací Orgaidů, a to jak na Zemi, tak na jiných planetách systému. V boji Vás bude provázet pestrobarevná grafika ■ kvalitní zvukové efekty.

Orgaidé dobyli a ovládají polovinu všech systémů Konfederace. V současnosti probíhá boj o planetu Zemi. Zdá se, že zde by



se mohl postup Orgaidů zastavit, motivace našich vojsk je neobyčejně vysoká - Země je naše kolébka a musíme ji ubránit za každou cenu.

V náš prospěch hovoří skutečnost, že nám podařilo vytrhnout technologický náskok Orgaidů - naše zbraně jsou nyní nejmenším stejně dobré jako jejich. Hlavní esó ■ rukávu představuje bitevník **PEACEMAKER**.

Peacemaker ■ nejnovější typ víceúčelového bitevního letounu, pro použití na všech planetách pozemského typu. Prototyp byl dokončen před třemi měsíci a po odskousání jsou jím přezbrojovány všechny pozemské síly. Máte štěstí, že se dostáváte k jednotce, která již byla přezbrojena.

Peacemaker má plno přídavných zbraňových systémů, které se instalují do pumovnic. Umožňují měnit schopnosti a možnosti letounu ■ závislosti ■ plněním úkolu. K dispozici je celkem 16 zbraní a přídavných zařízení - 4xRIA Kobra, 4xR3C Zmije, 4xR4B Krtek, 4xR9 Skunk, 8xB20 Padávka, 1xS81 Superbomba, 8xM10 Dlkobraz, 1xG25 Gladiator, 2xA25 Aureola, 6xPSA5 Prskavka, 1xE12 Energo, 8xECM Chameleon, 2xRS17 Rezonance, 2xM0 Trojzubec, 1xJU9 Klukan, 1xFT3 Přídavné palivo.

Peacemaker je standardně vybaven jedním ze dvou typů pohonných systémů. Oba vycházejí z běžně používaných a osvědčených typů pohonu. Záleží na pilotovi, který typ raději používá.

Lineární pohonný systém LS42 umožňuje volit rychlost letu v širokém rozmezí rychlostí.

umožňuje také visení na místě



a dokonce souvát s letounem ve dvou rychlostech. Je určen hlavně pro zkušené piloty, kteří mohou využít všech jeho předností. Ve spojení s Klukanem umožňuje volit vzdálenost skoku.

Kvantový pohonný systém QS12 nabízí pouze jednu rychlost ■ visení na místě. Jeho výhodou ■oli předchozímu ■ vyšší obratnost letadla a snadnější ovládní ■ určen pro méně zkušené piloty ■ začátečníky.

Mezonový reverzátor MR3 je speciální zařízení, které umožňuje okamžité otočení letadla ■ 180 stupňů (bylo vyvinuto po zjištění, že 70% všech ztrát vzniklo v okamžiku, kdy se letoun otáčel ■ nejvíce zranitelný).

Zvukový translátor ZT5 je zařízení (pro planety bez atmosféry), které mění zachycené záření na zvuk a pouští ■ do kabiny lak, aby odráželo směr, odkud záření přichází - často vás může upozornit na blízkost se nebezpečí.

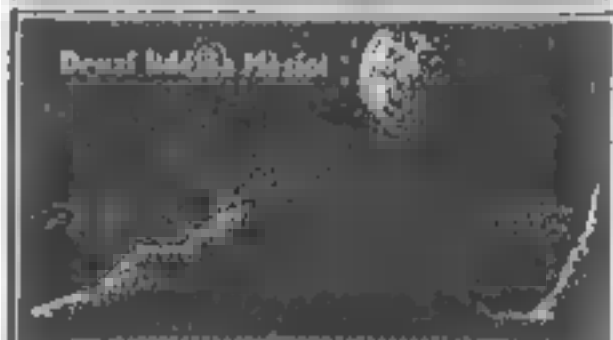
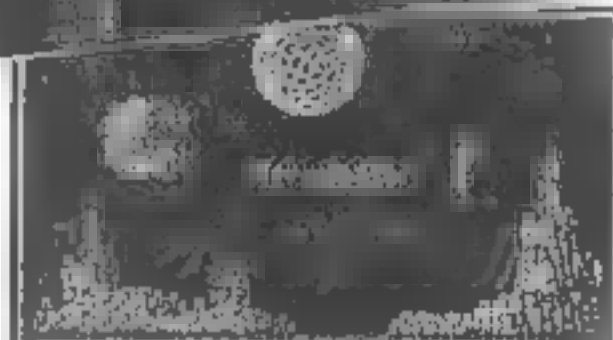
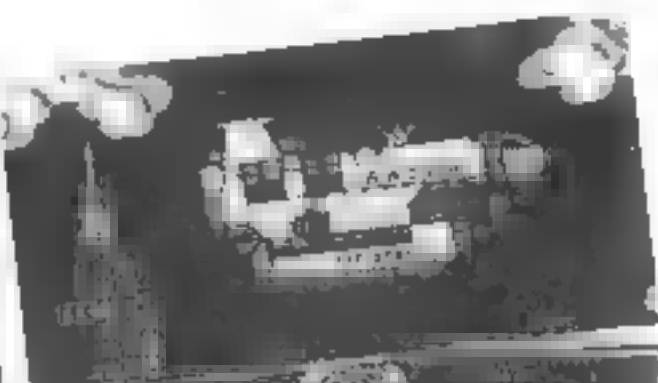
Myslíte si, že s takto vybaveným letounem je možné prohrát bitvu? Pokud jste zkušený a ostřílený pilot, tak rozhodně ne - ale radši zákeřné Orgaidy nepodceňujte! Musíte proletět celkem dvacet čtyři misí na šesti planetách, a to nebude vůbec jednoduché.

A co říci závěrem? Inferno má vše, co by měla správná gamesa mít - grafiku, hudbu, zvuky ■ dokonce intro is hudbou pro AY by Scalex nebo možnost nadefinovat ■ vlastního pilota.

Jestli máte diskovou verzi Inferna, napište do příkazového řádku `povel IDE` ■ pak ■ se stačí jenom dívat.

Spoustu sestřelených Orgaidů Vám přeje pilot Peacemakeru.

■ Phillips & George ■



Amnestie II

Využijte další jedinečné nabídky, která se nikdy nebude opakovat!
Kupte si programy **ORFEUS** a **APOLLON** z produkce firmy PROXIMA
ZA BEZKONKURENČNÍ CENY!

POZOR!

Tato nabídka platí pouze jeden měsíc
od data vydání
PROXIMA magazine 2/96.

ORFEUS

ORFEUS - nejlepší editor pro tvorbu ABČkové hudby. Dva kanály + bicí, zápis dat ve formě notového partu, který podle předlohy jednoduše sestaví začátečník i nehudbačnick. Melodie napsané v ORFEUVI najdete u většiny her z produkce firmy PROXIMA a i na některém z PD kompletů.

ORFEUS dokáže melodie zkompilevat do spustitelné podoby, takže ji můžete použít i ve svých vlastních hrách, demech, atd.

Amnestii získáte:

- originální instalační kazetu nebo disketu
- tištěný manuál
- v ceně je zahrnuta poštovné i balné

Staré ceny

131,- Kč

kazetová verze

150,- Kč

disketová verze

Nové ceny

110,- Kč

100,- Kč



APOLLON

Program APOLLON je databázový program, který Vám umožní pracovat do svého milovaného adresáře kontaktní osoby na roční setkání (seznam) databáze vašich kontaktů (disket, 3D disků a burvíček) ještě účinněji a zručněji. K tomu je možno připojit i další rodiny od Simulinkových zástupců (KZ, DPO, OCH, DAZ, I, H, M, S, O, C, G, P, D, O, O).

Amnestii získáte:

- originální instalační disketu
- tištěný manuál
- v ceně je zahrnuta poštovné i balné

Staré ceny

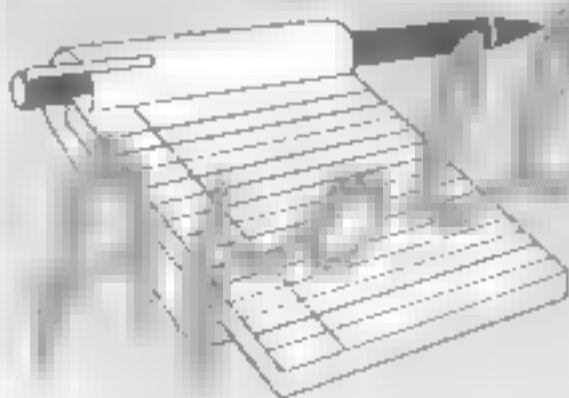
260,- Kč

Nové ceny

110,- Kč

100,- Kč

proxima



proxima

35
2/96

PROXIMA SOFTWARE

Objednací list stavebnice PC a komponentů

cena bez DPH cena s DPH kusů

A) stavebnice PC (neobsahují: pevný disk, monitor, klávesnici, sáňky se zdrojem, myš)

PC 486 Junior: Mainboard Otek 486 PCI, 128 KB cache, procesor AMD 486 DX-2/66 MHz, chladič, pamět RAM 4 MB, disketová mechanika Mitsumi 3.5"/1.44 MB, grafická karta S3 Trio 64 bit/PCI/1MB	9.390,00 Kč	11.456,00 Kč	...
PC 486 Power: Mainboard Otek 486 PCI, 128 KB cache, procesor AMD 486 DX-4/120 MHz, chladič, pamět RAM 8 MB, disketová mechanika Mitsumi 3.5"/1.44 MB, grafická karta S3 Trio 64 bit/PCI/1MB	12.580,00 Kč	15.348,00 Kč	...
PC Pentium Junior: Mainboard Otek 586, 256 KB cache, procesor Intel Pentium 75 MHz, chladič, pamět RAM 8 MB, disketová mechanika Mitsumi 3.5"/1.44 MB, grafická karta S3 Trio 64bit/PCI/1MB	15.320,00 Kč	18.690,00 Kč	...
PC Pentium Power: Mainboard Otek 586, 256 KB cache synchronní, procesor Intel Pentium 100 MHz, chladič, pamět RAM 16 MB EDO, disketová mechanika Mitsumi 3.5"/1.44 MB, grafická karta MIROCRYSTAL 22SD/PCI/64bit/2 MB VRAM	25.350,00 Kč	30.927,00 Kč	...

B) pevný disk

Conner 540 MB	5.170,00 Kč	6.307,00 Kč	...
Western Digital 850 MB	6.090,00 Kč	7.430,00 Kč	...
Western Digital 1600 MB	8.690,00 Kč	10.602,00 Kč	...

C) monitor

ADC 14" color, MPR-II	7.213,00 Kč	8.800,00 Kč	...
ADC 15" color, MPR-II	9.738,00 Kč	11.880,00 Kč	...

D) klávesnice

Silitac US/CZ	369,00 Kč	450,00 Kč	...
Chicany US/CZ pro Windows-95	490,00 Kč	598,00 Kč	...

E) sáňky se zdrojem (case)

Minitower Skyhawk	1.340,00 Kč	1.635,00 Kč	...
Minitower Codegen	1.463,00 Kč	1.785,00 Kč	...
Big Tower Codegen	2.079,00 Kč	2.535,00 Kč	...

F) myš

Genius Easy Mouse	176,00 Kč	215,00 Kč	...
Genius Mouse 3	324,00 Kč	395,00 Kč	...
Podložka pod myš	33,00 Kč	40,00 Kč	...

G) software OEM

MS-DOS 6.22	1.133,00 Kč	1.390,00 Kč	...
MS-Windows 3.11 CZ	1.543,00 Kč	1.620,00 Kč	...
MS-Windows 95 CZ / CD	3.524,00 Kč	3.700,00 Kč	...
MS-Windows 95 CZ / 3.5"	3.524,00 Kč	3.700,00 Kč	...
AVG 4.0 antivirus	700,00 Kč	735,00 Kč	...

H) literatura

Postavte si PC (Gethen, Vrátil)	76,00 Kč	80,00 Kč	...
MS-DOS 6.22 prakticky (Kapp, Černý)	85,00 Kč	89,00 Kč	...
Windows 3.11 (Computer Press, Hložek)	81,00 Kč	85,00 Kč	...
Windows 95 (Computer Press, Hložek)	131,00 Kč	138,00 Kč	...

I) Další komponenty

.....			
.....			
.....			

Souhrnné údaje:

Celková cena objednávky: _____

Adresa odběratele: _____

Datum: _____

Podpis: _____

Objednávku zašlete na adresu

PROXIMA, Velká hradební 19 / P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
tel. 047/520 01 82, fax 047/520 90 39

BASIC

pro začátečníky

A tohle je závěr:
Šetřiče obrazovky potřetí
a naposled!

ŠETŘIČ Č. 7 (TOP SAVER)

Bližme se k závěru tohoto příspěvku. Abychom jej nějak pěkně zakončili, zkusíme si něco trochu na úrovni. O co jde Vám neprozradím, jen si to pěkně vyzkoušejte sami:

```

10 BORDER 0: PAPER 4: INK 0: CLS
20 OVER 1
30 RANDOMIZE
40 FOR b=1 TO 2
50 LET z=1
60 FOR a=1 TO 2
70 FOR x=0 TO 254 STEP 2
80 PLOT 128,88: DRAW (-127*x)+
  (x*z),z*-87
90 IF INKEY$<>"", THEN GO TO 200
60 NEXT x
70 FOR y=0 TO 174 STEP 2
80 PLOT 128,88: DRAW 127*z,z*-87+
  (y*z)
90 IF INKEY$=".", THEN GO TO 200
90 NEXT y
100 LET z=-z
110 NEXT a
120 OVER 0: NEXT b
125 PAPER 0
130 LET a$="Setric": LET b$="obrazo
  vky"
140 LET a=LEN a$: LET b=LEN b$
145 IF a>12 OR b>12 THEN BORDER 4:
  PAPER 4: CLS: PRINT BRIGHT 1:
  FLASH 1: INK 7: PAPER 0: "TEXT PRO
  SETRIC" IN MK: (LOUHY!!!": BEEP 1,-
  2): STOP
150 FOR i=0 TO 7: PRINT INK i:AT
  12,16-a/2:a$:AT 12,16-b/2:b$: PAUSE
  2: IF INKEY$<>"", THEN GO TO 150
155 NEXT i
160 FOR i=1 TO 1 STEP -1: PRINT
  INK i:AT 12,16-a/2:a$:AT 12,16-b/2:
  b$: PAUSE 2: IF INKEY$<>"", THEN GO
  TO 150
165 NEXT i
170 GO TO 150
200 REM Hlavní program
    
```

Kdybch tady na tom místě popsal, co se na kterém řádku děje, už by to nebylo žádné tajemství, co že tenhle šetřič vlastně dělá. Zkušenější z Vás se v něm jistě povrtají a zjistí co a jak, případně proč, ale vždyť š tomu tyto příklady slouží.

Co říci závěrem? Děkuji Vám všem, kteří jste si našli alespoň trochu času přečíst si tento (mini)kláneček. Pokud Vám alespoň trochu posloužil, budu jen rád.

O čem si povíme příště, to Vám neřeknu (nakonec já to ani nevím a musím si to nechat projít hlavou), takže si to nechte jako další překvápko...

Přeji všem mnoho programátorských i jiných úspěchů a pro dnešek se s Vámi loučím

Tento objednávací kupón patří ke straně v PROXIMA magazine PLUS

PROGRAMOVÁNÍ





COMIX

NEBEZPEČNÝ ŠILENEC

pix (c.) 1996 Mähouse, story (c.) 1996 George K.

"soudce Fredd"

První širokouhlostný comix, k jehož pochopení pomůže shlédnutí filmu SOUDCE DREDD.

Jednou v kně...



...a když se mezi všemi rozrostlo násilí a bezpráví, ustavila se zvláštní skupina, která byla všemi složkami bezpečnosti zároveň. Říkalo se jim soudci.



Mezi soudci obzvláště vynikal jeden - soudce Fredd. Byl tvrdý a nekompromisně odsuzoval všechny zločince...



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA

KAZETA

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

POPEYE (Pepík Námořník) - na náměty známých animovaných příběhů Pepka byla naprogramována i následující hra.



Jde o originál zahraniční hru dodávanou na kazetě. Podobně jako u Hard Drivin je zde návod ke hře velmi stručně napsaný, a to na přebalu kazety. Popeye existuje pouze ve verzi 48k.

Kazeta je nahrána ve velmi dobré kvalitě - bez jakýchkoli problémů se podařilo nahrát Pepka do mého Didaktiku i PC (resp. do ZX Emulátoru). Pokud by někdo z Vás snad chtěl hru také nahrávat do ZX Emulátoru, pak upozorňuji, že jediný způsob, kterým ji lze do PC dostat, je zvolit v emulátoru radný mód. Pak je vše bez komplikací.

Co že vlastně (de?) Pepík (Vy) má za úkol sbírat srdíčka rozházená všude možné lodi i mimo ni a předat je všechny jeho lásce. To je oknem a obrazovce, kde se hra zahraje. Vpravo Vám graf ukazuje, jak hodně Vás má Vaše milá ráda. Když klesne ukazatel na nulu, máte smůlu. Naopak, za každé předané srdce Vaše

popularita u ní stoupne.

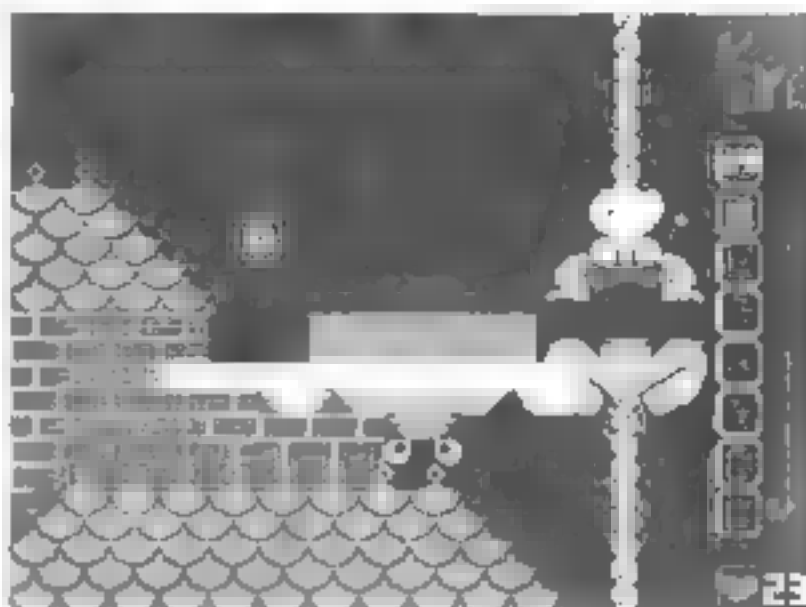
Že to není úkol ani zdaleka jednoduchý není potřeba snad ani mluvit - uvidíte sami - všude na Vás něco číhá - obří pták, tlustý "konkurent", čarodějnice, marfani, drak chrstí a heň. Všem je potřeba se vyrovnat.

U sebe můžete mít maximálně osm věcí - nemusí to být jenom srdce, sbíráte i klíče, špenát a jiné. Některé dveře jsou zavřené a musíte do nich mít právě onen správný klíč. Každý špenát a zásobě je jakási spása Pepka, když se srazí s nějakým nepřítelem, pokud dojde, znamená to konec hry.

Ve hře můžete chodit nejen dolů, doprava, nahoru a dole, ale také dopředu (blíže) a dozadu (dále). Na některé předměty si budete muset vyskočit.

Ovládní je definovatelné, můžete použít i kemston joystick.

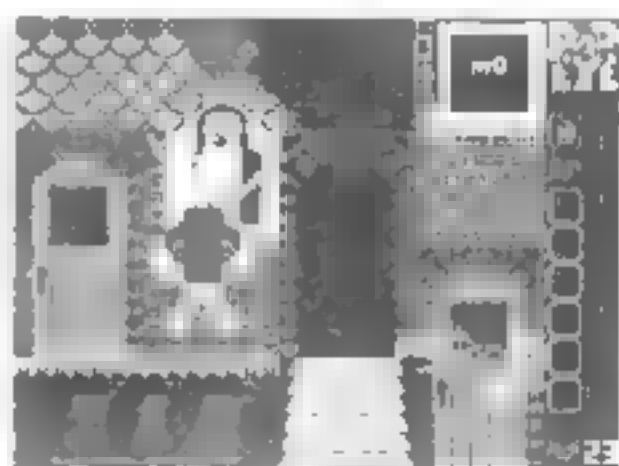
Hratelnost je celkem snesitelná, zvuky



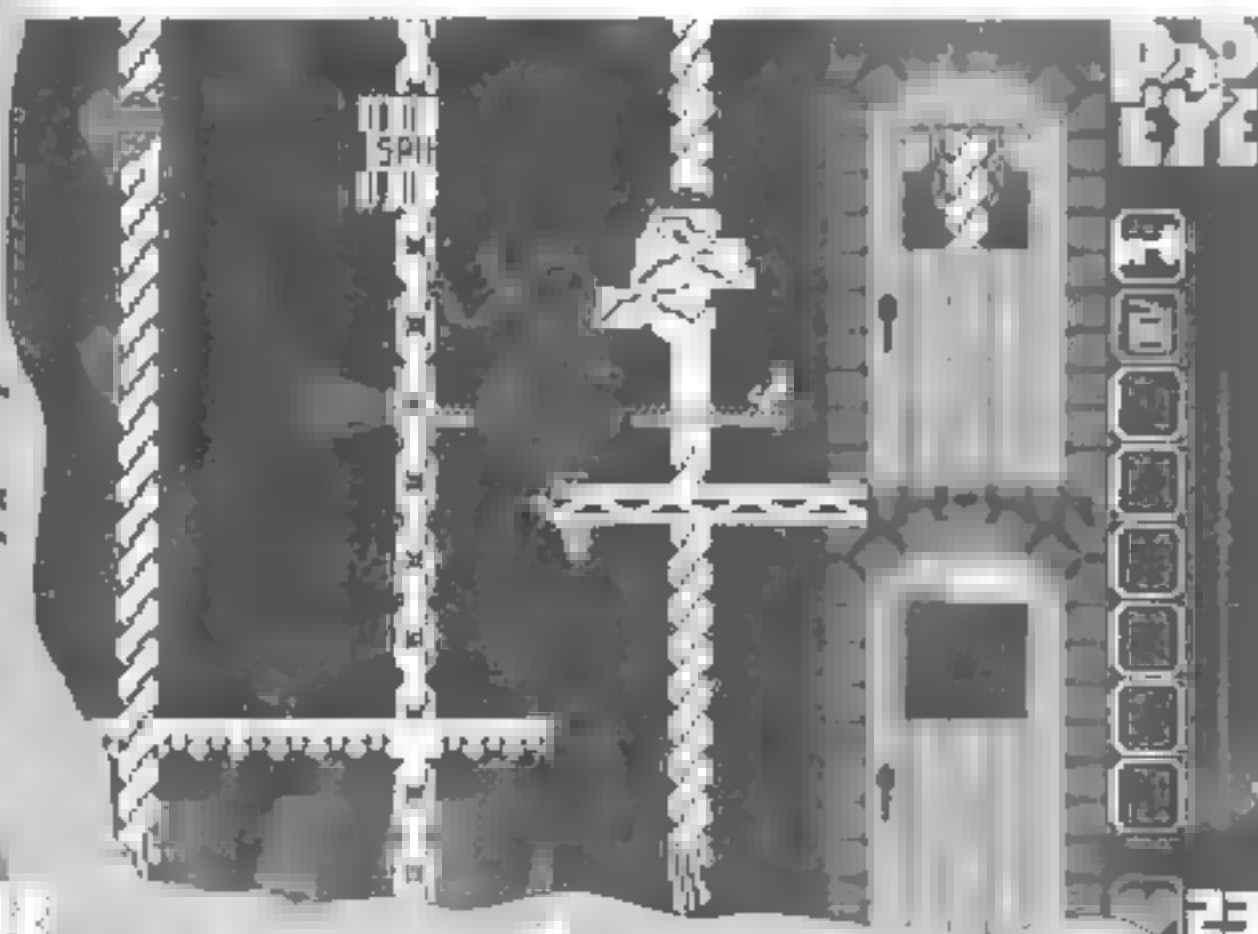
jsou odpovídající na interní "přítak", avšak pestrobarevná grafika si rozhodně zaslouží Vaši pozornost!

Na tak Pepku, nenech už svou lásku čekat!!

- LV -



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA



Nový komplet her pro ZX

MEGA HOT

Advanced Terrain Vehicle Simulator
 BMX Simulator
 Fruit Machine Simulator
 International Rugby
 MIG 29
 Advanced Pinball Simulator
 Pro Tennis

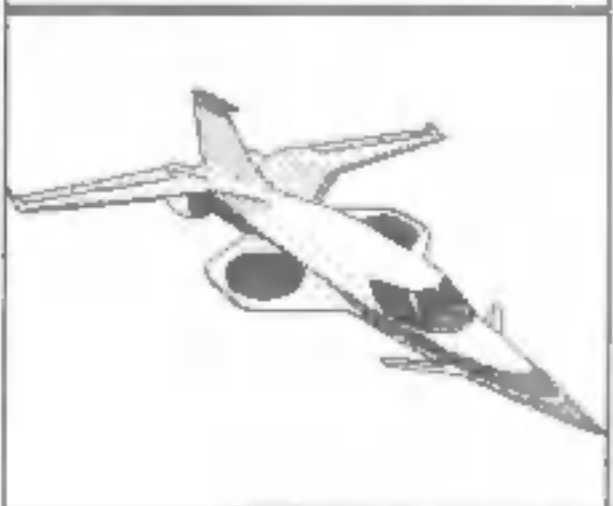
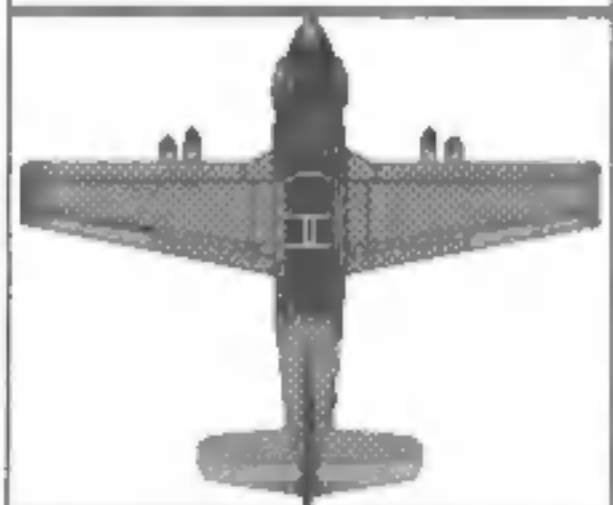
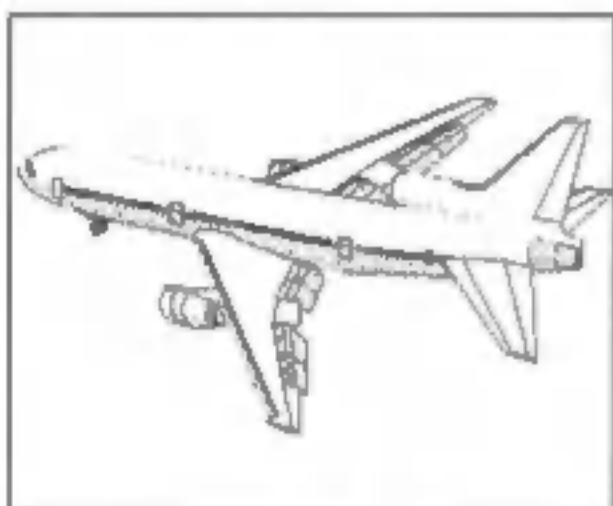
Hry jsou dostupné i na ZX5/ZXS II/281p
 Distributor: Doporučená cena 360,- Kč
 Je dostupná v prodejních křídlech jednotlivých počítačů ZX5 - Dřevák (viz. ceník)



DÍSK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

PUBLIC DOMAIN 26 - v tomto kompletu Public Domain nenajdete programky ani programy, ale samé obrázky. Jsou převedeny z počítače PC a zkonvertovány do formátu pro Spectrum. A kolik že jich je? Něco přes sto!



Pokud máte rádi počítačovou grafiku a pokud postrádáte na Spectru jakousi databanku obrázků různých témat, pak právě pro Vás je zcela ideální komplet Public Domain 26.

Je na něm více než 100 pěkných obrázků zkonvertovaných z PC a upravených do podoby, aby dobře vypadaly na Spectru. Protože počet cca 60, kolik by se jich za normálních okolností vešlo na Spectráckou 5,25" disketu, je málo, jsou všechny obrázky inuho fici, že velmi účinně zkomprimovány programem Pessor VI.

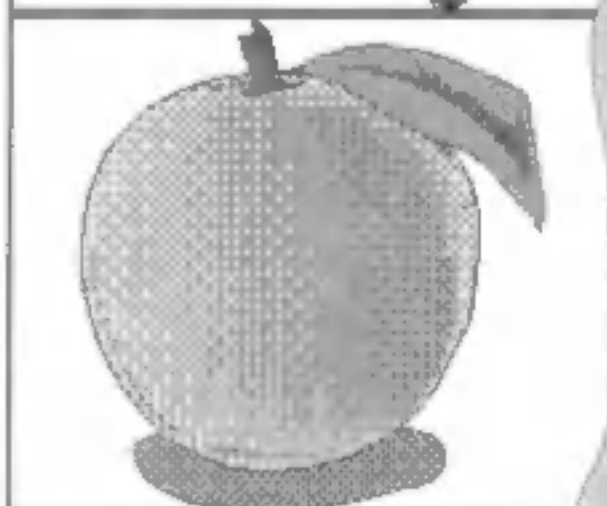
Na disketě rovněž najdete poučení pro práci s komprimovanými obrázky a prohlížeč všech obrázků.

Témata vybraná do tohoto kompletu jsou následující: letectví, zemědělská zvířata a zemědělství, oslavy, svátky a výročí, jídlo, vlajky. Samostatnou kategorií navíc tvoří soubor 20 mapek, které důvěrně symbolicky zobrazují danou zemi. Z každého oboru je na disketě vybráno několik obrázků. Protože na disketě pro M DOS není možné vytvářet adresáře, je prohlížeč obrázků realizován tak, že Vám na základě Vašeho výběru postupně zobrazí obrázky daného tématu. V případě zájmu máte možnost si prosřednictvím prohlížeče vybrané obrázky uložit v dekomprimované podobě. V takovém případě je prohlížeč uloží pod stejným názvem, ale na jeho začátek přidá znak □. Výhoda je pak v tom, že když si dáte vylistovat obsah diskety podle abecedy, budete mít všechny dekomprimované obrázky odděleně od ostatních. Při ukládání obrázků doporučuji vyměnit disketu a ukládat je na jinou. Po uložení opět vložte disketu s Public Domain 26. Je to způsob sice pracný, nicméně jediný možný, neboť na disketu s Public Domain už se toho moc nevejde. Pokud budete chtít obrázky používat v nějakém grafickém editoru, budete si je muset uložit v dekomprimované podobě.

Pokud by se tento soubor setkal s ohlase, je možno takto sestavit i komplety další a tématy vybranými Vámi. Na vznik kompletu bylo použito PC programů CorelDRAW! 3.0, Paintbrush, na Spectru pak E-I manager, BMP Convert, Art Studio a Pessor VI. Obrázky jsou na disketě Public Domain ukládány pod původními názvy PC.

Bližší informace Vám mohou podat už snad jen přiložené obrázky na této straně

- LV -



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

Soutěžte s TEMPem!

Ačkoliv někteří z Vás berou soutěže TEMPu na lehkou váhu, odpovědně prohlašujeme, že ať už vypadají jakkoliv divně či jednoduše, myslíme je smrtelně vážně.

Kdo je výhercem soutěže z PROXIMA magazine 1/96 se dozvíte příště, ale správnou odpověď na otázku „po kom je pojmenováno lepidlo 21. století UNIVERSUM“, Vám řekneme už teď. My si myslíme, že je to po známém českém programátorovi UNIVERSUMovi a kdo z Vás si to myslel také, tak má šanci něco vyhrát - no, uvidíte příště.

DALŠÍ HRA O MILIONOVÉ GENY?

Najen velké společnosti vyhlásují velké soutěže. Potom co zcela běžný rozhovor s neznámým příchozím začal vypadat asi takto: „Dobrý den“ • „Dobrý den“ • „Co si přežete?“ • „Můžu si u Vás dojít na záchod?“ • ... vyhlásila FKK Company (podle právě probíhající soutěže Pepsi-Coly soustředěná WC Duahysteria. Abyste vyhráli, stačí pouze vymátnout na záchodě FKK Company dva návštěvníky najednou. Šance na výhru jsou daleko vyšší než ve vzpomínané „millionové“ hře (mimořádně, nemáte pravou stranu jeden milion?).

J. Flaška postrachem ústeckých diskoték

K nešťastnému selhání došlo začátkem března v Bunkru (švédské populární ústecká diskotéka). P. Phillips a George K., kteří se sem uchýlili po několikadenní vyčerpávající práci s cílem si odpočinout (převážně hraním na flpru), byli zákeřně přepadeni J. Flaškou, který poprvé v životě navštívil zařízení tohoto typu. Jak uvedl George K., je zajímavé, že člověk, který je z Mladé Boleslavi, navštívil diskotéku poprvé v Ústí nad Labem, ve střední a ještě navíc ve chvíli, kdy je tam on. O dalším pohybu J. Flašky po ústeckých podnikách Vás budeme pravidelně informovat.

A aby těch soutěží nebylo málo, přidáme ještě jednu,

CELOROČNÍ

Určitě nevíte Vaši pozornosti, že v části PROXIMA magazine PLUS jsou černé růžky, na kterých je napsáno „zde odstříhnete“. Pokud uposlechnete a odstříhnete, vydržíte do příště, opět uposlechnete a odstříhnete, vydržíte... atd. tak nebudete litovat, protože tentokrát hrajeme a něco víc, než je myš s podložkou.

PREVIEW

PINBALL

pro Spectrum
najdete v kolekci her

MEGA HOT

kolekci her
MEGA HOT
najdete v

PROXIMA MAGAZINE 3/96

další programky
v Basicu pro začátečníky

SKOČ DO ZDI:

na nákup počítače
s odjištěnou pistolí

recenze

MAGIC CARPET 2

Jak to bylo
se vznikem
posledního českého dema
MQM 5?

audio



SONY EF 90 normal 23,- Kč



SONY HF 90 normal 30,- Kč



SONY UX 90 chrome 60,- Kč



SONY UX Pro 90 chrome 87,- Kč



SONY XR 90 metal 95,- Kč



TDK MA 90 metal CD 119,- Kč



TDK CD ing 4 90 metal 99,- Kč



TDK SA 90 chrome 74,- Kč



TDK SA-X 90 chrome CD 111,- Kč

video



BASF 240
132,- Kč



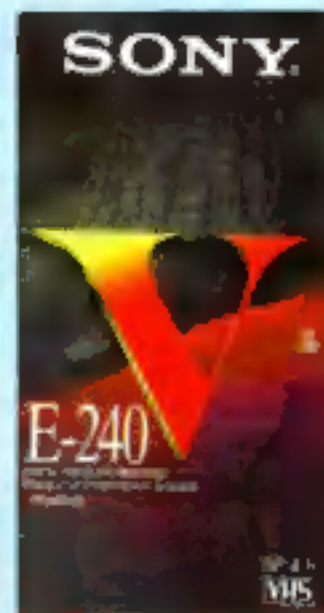
BASF 200
119,- Kč



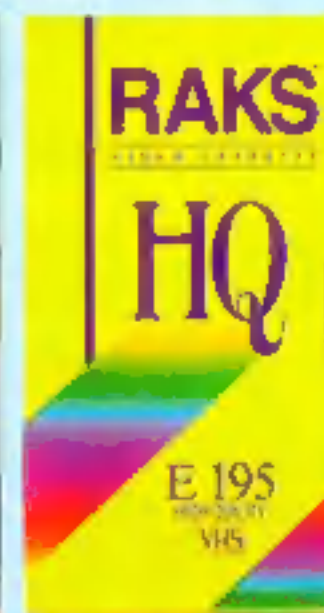
BASF 300
181,- Kč



Konica 240
104,- Kč



SONY Y 240
125,- Kč



RAKS 195
82,- Kč

Naše kompletní nabídka obsahuje více než 60 druhů audiokazet a více než 40 druhů videokazet! Ceníky jsou k dispozici na prodejnách.

Audio a videokazety zasíláme rovněž na dobírku. Nejmenší možné objednané množství je 10 kazet.

prodejny: PROXIMA - OD Labe, 2. patro, Ústí nad Labem
PROXIMA - Tržní 17, Děčín

zášilková služba: PROXIMA, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

NOVÉ A SPOLEHLIVÉ POČÍTAČE PC VAŠI VŠESTRANNÍ SPOLEČNÍCI

**NYNÍ
I NA LEASING!**



POHÁDKOVÁ

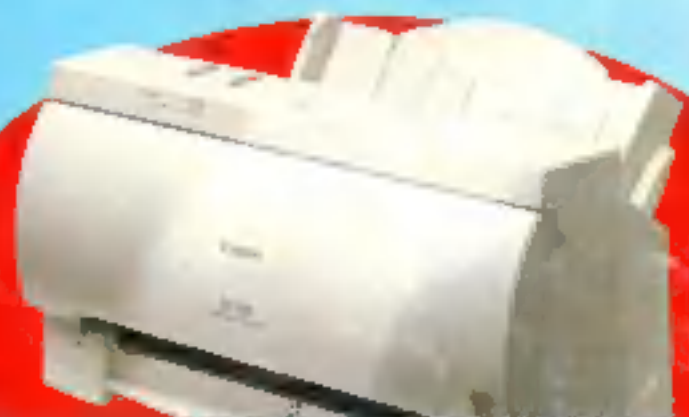
**37.185,- Kč
VČETNĚ DPH**

CENA

**INTEL PENTIUM 75 MHz, 8 MB CACHE 256 PCI,
VGA 33 PCI 1 MB 64 BIT, HDD WESTERN DIGITAL 850 MB,
8 MB RAM, FDD 3.5" MITSUMI,
MINITOWER, KLÁVESNICE CHICONY, MYŠ GENIUS**



**AKTIVNÍ REPRODUKTORY
ENCORE, 25-120 WATT**



**BAREVNÁ BUBLINKOVÁ
TISKÁRNA CANON BJ-210**

Ústí nad Labem: OD Labe, 2. patro, tel. 047 / 521 07 51 kl. 252
Děčín: Tržní 17, tel. 0412 / 53 00 52

proxima
SOFTWARE NOVE DIMENZE